免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 合4牛 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.172

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年1月8日

页数：212页

离过年是越来越近了。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.172

特快专递

战场的女武神3 附加版 PSP

白与黑 携带版 PSP



《马里奥赛车7》主题海报

研究中心

跨过我的尸体 PSP

专题企划

从传说到现实

——改变了的游戏角色

三次元空间

《马里奥赛车7》

游戏心得火速登场！

攻略透解

忍 3D 3DS

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团 3DS

七龙战记2020 PSP

海贼王 巨人之战2 新世界 NDS

北通®
BETOP

优雅的张扬

CHINA TREND 北通 中國風 BETOP GRACEFUL

PSP3000 类


硅胶套(朱砂红)
BTP-5325F


硅胶套(青花蓝)
BTP-5325F


硅胶套(水墨星辰白)
BTP-5325F

PSP3000/
2000类


晶透水晶盒(朱砂红)
BTP-5355F


晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5355F


硅胶套(水墨朱砂)
BTP-5325F


硅胶套(水墨青花)
BTP-5325F


硅胶套(水墨星辰黑)
BTP-5325F


晶透水晶盒(水墨黑)
BTP-5355F


购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**铜头真皮手绳一条

北京哪吒全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陈游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海修数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天鹏科技 | 成都正中恒耗材 | 贵阳鑫鑫电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新世利电玩 | 乌鲁木齐海邦电器
西安天龙电玩 | 兰州畅林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 重游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌大嘴电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿业电玩

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通　娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

本辑特别关注

攻略透解
P63

体验忍的极意

Shinobi 3D

系统解析
关卡攻略
全实绩获得条件

忍 3D 3DS

攻略透解
P85

体验灭龙战士的奇幻之旅

系统详解
流程攻略

七龙战记2020 PSP

为拯救世界起航！

攻略透解
P72

系统详解
流程攻略

3DS

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

且看现实社会的变迁是如何作用于游戏的

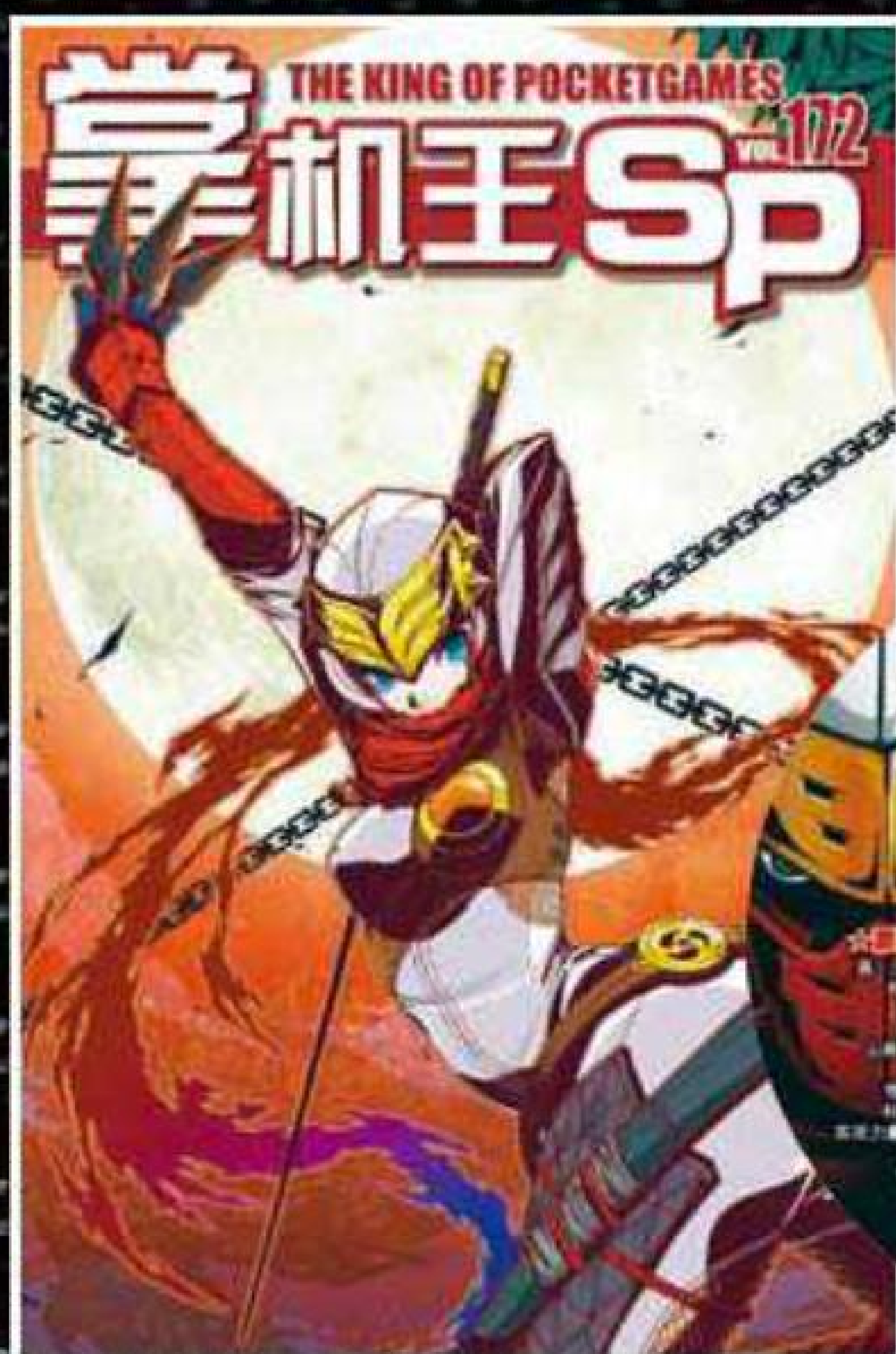
专题企划
P53

从传说到现实
——改变了的游戏角色

卷首语

当大家拿到这本书的时候，离PSV的发售也不远了，相信不少玩家都已经迫不及待了吧。随着PSV的发售，又将掀起一股游戏狂潮，不过最近3DS平台也是大作如云，刚刚送走《超级马里奥3D大陆》，又迎来了《马里奥赛车7》，在加上即将与玩家见面的《怪物猎人3 G》、《雷电十一人GO》等游戏，如此不遗余力地造势，目的显而易见，即将发售的PSV能不能顶住压力完成市场占有率呢？就让我们拭目以待吧。

阿鲁



掌机王Sp VOL.172

封面画师：MILK
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.172

http://www.tudou.com/programs/view/npLh2muqzs8/
密码 wo666666

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录



本辑“游俏小筑”嘉宾

游戏索引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

掌机情报站

NEWS STATION

事件 EVENT

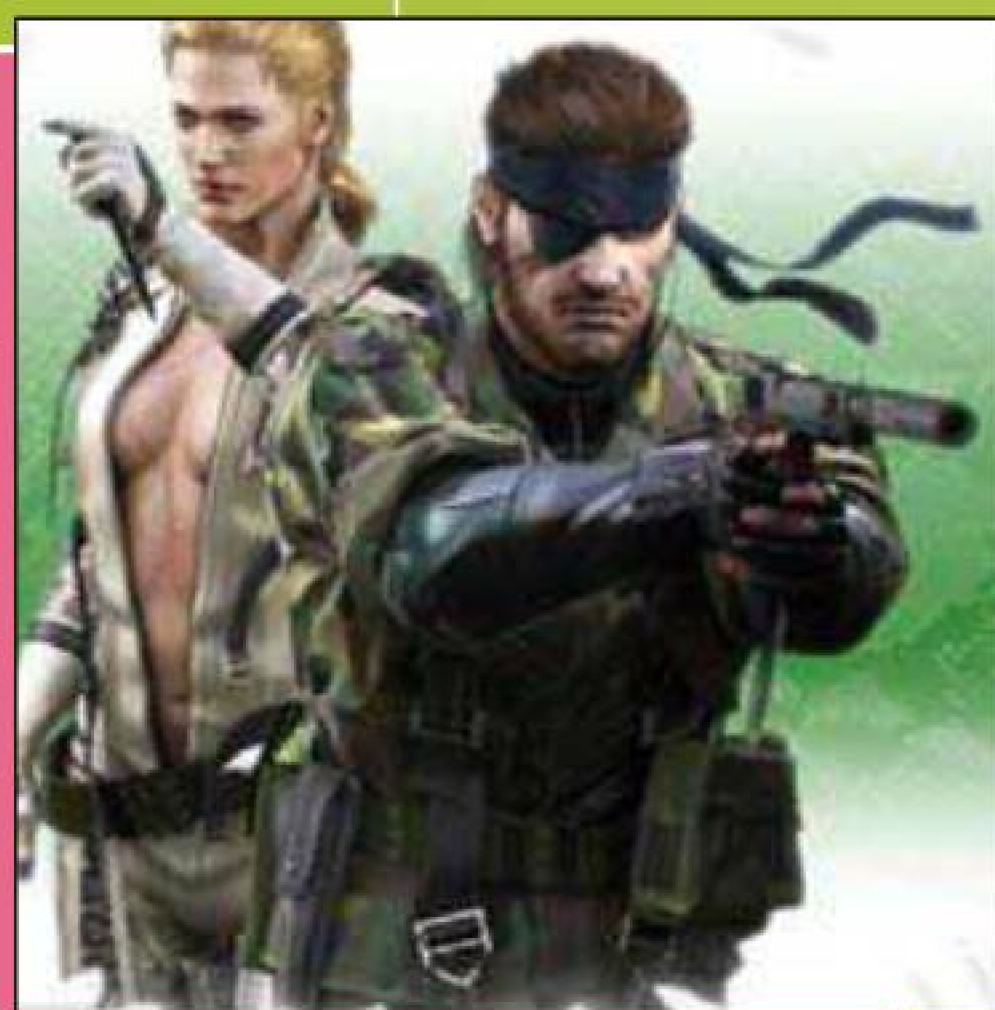
“Namco・传说工作室”宣告解散



11月21日，NBGI在其官方网站发表申明，宣布将合并其子公司“Namco・传说工作室”（**ナムコ・テイルズスタジオ**，以下简称“传说工作室”），NBGI将作为续存公司，而传说工作室则将作为消灭公司被吸收合并。该合并事项将于2012年1月1日起正式实施，合并正式生效后，原传说工作室的一切权利义务将由NBGI继承，而传说工作室届时也将正式消失。由于NBGI本身就是传说工作室的母公司并持有其所有股票，因此此次合并NBGI方面并不会发行新股票，资本金额也不会增加。

传说工作室成立于2003年，由Namco和早期《传说》作品的开发商、当时的日本Telenet共同出资创建，工作室中包含了大部分当时Telenet的员工。在公司建立初期，出资比例为Namco 60%、日本Telenet 40%，2009年6月变为NBGI的100%全资子公司。工作室成立之后，负责开发了《仙乐传说》之后的主要《传说》作品，而掌机版的《风雨传说》、《无瑕传说》、“《世界传说》系列”等则是出自外包厂商之手，并非由传说工作室亲自开发。

11月22日 Konami于本日在位于东京的公司本社，召开了PS3/Xbox 360平台的《潜龙谍影HD版》的电视广告发表会。在此次发表会中，厂商同时公布了3DS玩家们所关心的《潜龙谍影 食蛇者3D》的发售日期。游戏将于2012年3月8日正式发售。《潜龙谍影 食蛇者3D》是“《潜龙谍影》系列”第三作的复刻版，正如标题所述，本作将支持3D图像显示，这也是《潜龙谍影》的正统作品第一次登陆掌机平台。游戏原定于今年冬季发售，正式发售日期3月8日比原计划有所推迟。



11月24日 NBGI宣布将在今年12月22日推出PSP对战游戏《魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮》的同时，发售一款以游戏为主题的MS PRO Duo（Mark2）记忆棒。该记忆棒容量为4GB，售价为3980日元。除了记忆棒的表面印有游戏人物的图案之外，这款记忆棒还有另外一个吸引人的地方。只要首批购买该记忆棒的用户，都可以额外获得一个游戏的多用纤维收纳包。该收纳包大小可以装下手机或者500毫升容量的塑料瓶，此外因为素材采用的是微纤维，质地柔软，因此也可以用它来擦拭液晶屏幕。



软件 SOFTWARE

《写真女友》发售日再决定，宣传活动正式开启



角川Games的原创美少女恋爱游戏《写真女友》自公布以来就一直备受宅男关注，不过原定于今年夏季发售的本作由于种种原因多次延期，并且发售日一下子延期至未定。不过在11月底，这款沉寂已久的游戏终于再度出现在玩家们的眼前。厂商表示本作在延期后的全新发售日为2012年2月2日，而游戏的周边与Drama CD套装也将延期到同日发售。在售价方面，游戏为7140日元，而周边与Drama CD套装的售价则为3980日元。为了表示对本作大幅延期的歉意，厂商表示将会追加游戏角色大谷桃子非常具有诱惑力的出浴海报作为特典，这就意味着早期购买本作的玩家将拥有两样特典，不仅可以获得果音的粘土人偶，而且可以额外获得桃子的海报一张。

为了替这样即将在明年初头发售的游戏造势，厂商宣布将在今年12月28日举行的“秋叶原电器外祭2011 Winter in 平和岛”活动中，召开本作的体验会和相关活动，届时为游戏角色早仓舞衣配音的金元寿子、柚之木梨奈的声优大龟明日香、果音的声优伊濑茉莉也将会亲自为玩家们介绍本作的魅力。只要是参加体验会的玩家，均会得到厂商送出的小礼物。

11月24日 Level-5宣布了“雷电十一人灾害支援募捐”的最终捐款金额为161万2122日元。“雷电十一人灾害支援募捐”，是Level-5为了支援今年3月的日本大地震而发起的慈善募捐，从今年3月23日起开始募集，9月30日结束，为其约为半年。厂商在《雷电十一人 手机版》中提供付费的慈善下载内容，而这部分慈善下载内容的收入则作为善款全部捐献。随着募捐活动的结束，《雷电十一人 手机版》中的慈善下载内容也在同时下线。

11月24日 Koei Tecmo Games、Idea Factory、EnterBrain这三家日本游戏厂商，将联合举办为女性玩家而特别准备的游戏活动大会“JAPAN少女・Festival2”。该活动将于明年2月18日和19日，在日本神奈川县的太平洋横滨会展中心举行。在活动中，三家厂商的代表女性向游戏系列如“《新・浪漫》系列”、《B's-LOG》等将齐聚一堂，各作品中角色们的声优将现场进行脱口秀、Drama表演等等，相信对于喜爱这些作品的女性向玩家来说，是一场不可错过的游戏盛事。

11月24日 NBGI宣布，专为“《传说》系列”粉丝们准备的大规模活动“传说节”在2012年的举办日期为6月2日和6月3日，举办地点则首次选择了位于横滨市的横滨竞技场。“传说节”是日本人气RPG“《传说》系列”的单独活动大会，2012年是该活动举办以来的第五周年。届时，为游戏中各角色配音的声优们将登台表演脱口秀，为系列作品演唱主题歌的歌手们也会登台献艺，而玩家们最关心的系列最新作的情报也将得到公开。该活动的具体演出内容以及票价等将在日后公开。

11月24日 之前仅在欧美地区发行并获得好评的《塞尔达传说》纪念版3DS主机，确定也会将在日本登场，不过将采用任天堂官网限定发售的形式来销售。这款25周年纪念版3DS主机将在12月5日起开始网络限定发售，售价与普通3DS一样为15000日元，不过由于是网络发售，因此需要一定的邮费。



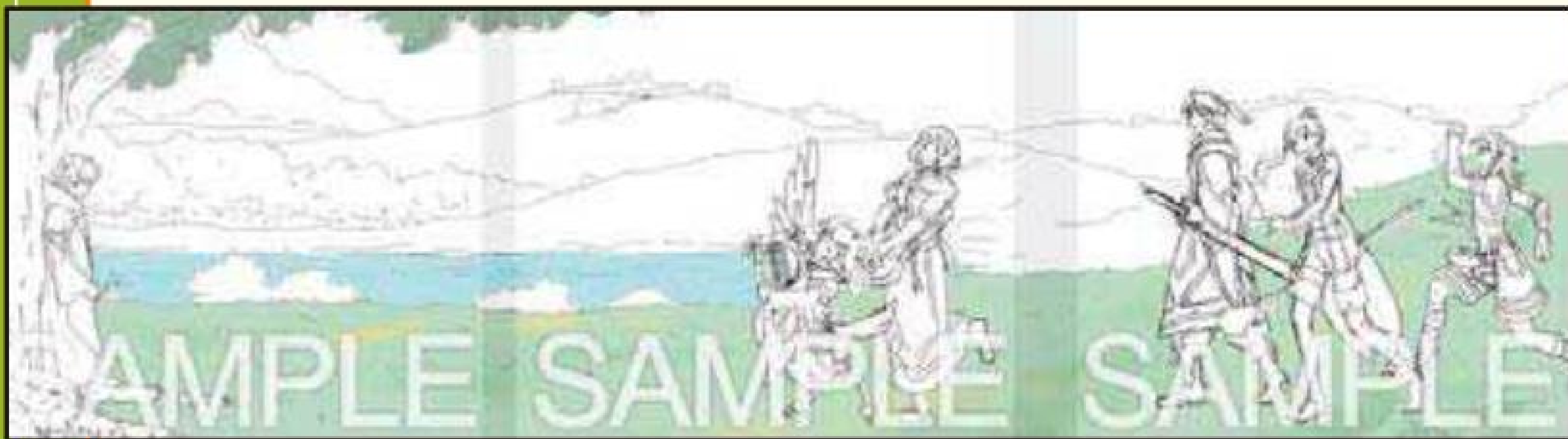
《塞尔达传说》25周年纪念版3DS主机采用黑色设计，在正面以金色印有系列玩家们非常熟悉的海拉尔纹章，看上去低调又不失庄严，对于系列的粉丝来说非常具有纪念价值。

《幻想水浒传 交织百年之时》发售日确定，限定版公开

今年东京游戏展上，PSP游戏《幻想水浒传 交织百年之时》作为Konami展区意外发表的新作带给玩家不小的惊喜。《幻想水浒传》诞生自PS平台，但近几年推出新作的频率非常慢，自2008年NDS版《幻想水浒传 十二宫》之后就销声匿迹。这次的《交织百年之时》，是继早期的《幻想水浒传 I & II》之后，系列时隔6年之久再次出现在PSP平台，同时也是PSP上第一款原创的《幻想水浒传》作品。厂商于11月24日宣布，游戏的正式发售日期为2012年2月9日，售价为5980日元。只要购买游戏的初回版本，就可以获得“《幻想水浒传》系列”（包含系列5款正统作品加《十二宫》、《百年交织之时》共7种）PSP专用主题的下载码。



除了普通版之外，Konami还为本作准备了多个限定版，不过这些限定版无一例外均只有在Konami的官方购物网站Konami Style进行限量发售，因此对普通玩家来说入手门槛不低。其中特别版售价为12000日元，其中除了包含游戏的完整版UMD一张之外，还包括游戏的OST与Drama CD一套、资料设定集一本。最贵的限定版售价高达19500日元，除了包含特别版的所有物品之外，还附带之前已经发售过、售价高达9450日元的系列究极读本《幻想水浒传 极 大事典》一本。购买这两个版本的玩家都将获得插画师河野纯子原创高品质纸质插画一张，而购买了后者的玩家还将额外得到一张大幅海报。玩家也可购买游戏与CD的套装版本，售价为9580日元，购买该版本或CD同捆版的玩家可额外获得游戏主题明信片一张。除了同捆购买之外，限定版中的这些物品也可单独出售。OST与Drama CD套装售价4200日元，共包含3张CD，其中包括收录了由石川智晶演唱的游戏主题歌《The Giving Tree》的游戏原声音轨，以及原创Drama《100年前的物语》。而《幻想水浒传 极 大事典》则是之前已经停产的同名书籍的再版，该图书厚达1080页，收录了系列初代到NDS版《幻想水浒传 十二宫》中的丰富资料以及极秘插画，可谓系列粉丝的圣书。



11月24日 Gungho Online Entertainment宣布PSV游戏《仙境传说 奥德赛》（ラグナロク オデッセイ）的发售日期和价格。本作将在2012年2月2日发售，售价方面PSV卡带版为5985日元，PSN下载版则为4800日元。《仙境传说 奥德赛》由知名RPG作品《格兰蒂亚》的开发方Game Arts制作，游戏类型不再是PC版的MMORPG，而是变为了类似《噬神者》的高速多人联机动作游戏。游戏的制作阵容颇为豪华，负责游戏音乐的是《最终幻想水晶编年史》的女作曲家谷冈久美，而游戏的片头动画部分则由著名的CG制作公司Robot制作，其CG动画制作人仓泽干隆和CG动画导演岩本晶是继《鬼武者2》以来再度联手合作。



软件 SOFTWARE

《皇牌空战3D 纵横火网》将推出特别限定版



著名3D模拟空战游戏系列《皇牌空战》登陆3DS平台的第一作《皇牌空战3D 纵横火网》（エースコンバット3D クロスランブル）将于明年1月12日发售。由于硬件机能的全面提升，《纵横火网》的画面表现比起之前偷工减料的GBA版《皇牌空战Advance》有了大幅度进化。

除了售价为5800日元的普通版之外，著名游戏杂志《FAMI通》的母公司EnterBrain还将推出游戏的特别限定版"《皇牌空战3D 纵横火网》FAMI通限定版"。按照惯例，该限定版只有在EnterBrain的专门购物网站ebten才能购买，并已于11月28日开始接受预定。这款特别限定版售价为7900日元，相比普通版，限定版追加的惟一物品为游戏的OST。该OST包含两张CD光盘，收录了由6名作曲家编写的超过60首游戏音乐，其中有些乐曲由多达134人的大型交响乐团演奏完成。

11月28日

任天堂美国分公司宣布"黑色星期五"的战果。11月11日在美国发售的《超级马里奥3D大陆》，截止到本日已经卖出50万套以上，成为美国掌机平台销售速度最快的《马里奥》游戏。而任天堂美国分公司总裁雷吉表示，在《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》等大作的推波助澜下，3DS登陆美国8个月的销量，有望超越其前辈NDS登陆美国第一年的全年销量。此外，于11月20日在美国发售的Wii版《塞尔达传说》新作《塞尔达传说 天空剑》销量也达到了53万5000套，成为美国历史上卖得最快的"《塞尔达》系列"游戏。

11月29日

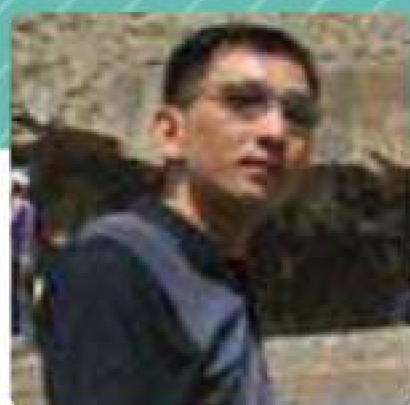


SEGA宣布，预定于明年春季发售的PSP游戏《黑豹2 如龙 阿修罗篇》，将与日本著名的连锁卡拉OK店"卡拉OK馆"进行合作。《黑豹》前作中的卡拉OK迷你游戏部分，在2代中将会进行大幅度进化，更强调节奏音乐游戏的玩法。由于新作追加了大阪这一新舞台，因此将于12月7日开业的"卡拉OK馆"大阪戎桥本店在开业当日将会进行抽奖活动。中奖者不仅可以免除房费和软饮料费，中奖的25个小组还将获得《黑豹 如龙新章》的廉价版游戏一张。所有获奖者都将获得AXE与《黑豹2》合作的黑色香氛湿巾一包，该物品与今年TGS上SEGA展台《黑豹2》展区的免费赠品一致。

12月2日



Koei Tecmo Games宣布PSP版《战国无双3Z Special》，这也是系列自2006年的《激·战国无双》以来，时隔6年再临PSP平台。《战国无双3Z Special》以今年2月发售的PS3版《战国无双3Z》为基础，并将加入PSP版的原创要素。玩家可通过Adhoc进行双人联机作战，并可在"腕试"模式中进行4人对战。此外，如果玩家的记忆棒中有《战国无双3Z》、《战国无双3 帝国》的存档，那么在游戏初期就可以使用所有武将。游戏将于明年2月16日发售，售价为6090日元。此外，厂商同时宣布了3DS版《真·三国无双VS》将于明年3月份发售的消息。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

红色圣诞

最近3DS持续性亢奋，任天堂擅长的圣诞闪电战正如火如荼地进行中，虽然在欧美依旧是被iPhone牢牢压制，但至少在日本已是霸气外露，连续数周销量超过所有其他主机之和，大有当年NDS气吞山河之气魄。在欧洲，自11月之后，3DS也已雄踞主机销量榜首。分析家迈克尔・派屈特认为，今年年末商战的胜利者仍将是任天堂。

萎靡多时的任天堂突然精神抖擞，岩田聪筹谋已久的圣战终于打响。笔者早就说过，大降价加上多个马里奥助阵可以确保3DS过上一个美丽的圣诞节，值得关注的不是3DS今年底卖得怎样，而是这热卖之势能否撑过明年春季。

在笔者的记忆中，任天堂的圣诞节永远是火红色的，不管是在孤军作战的N64时代，还是四面楚歌的NGC时代，不管平时主机卖得多差，一到圣诞节，“Nintendo”这个招牌就在各小卖店里熠熠生辉起来。这是任天堂培育亲民形象30余载的成果，家长们走进游戏店给孩子或亲戚买礼物时，首先想到的名字还是“Nintendo”。iPhone与iPad持续多年霸占圣诞最受欢迎礼物榜首，不过并不是所有人都有足够的礼品预算，尤其是面向低龄人群，3DS的价格优势仍能发挥作用。但在送礼需求过后，3DS能否找到新的支撑点？火红的圣诞之后，3DS能否在它的用户群之间形成足够的话题效应，并引起能使其在今后继续人气扩张的口耳相传现象？这有赖于几款年末大作的表现。《超级马里奥3D大陆》乐趣满点，拥有普通智能手机游戏无可比拟的满屏游戏性，也许会让那些迷恋于用怒鸟射弹弓的人们想起那些表面上并无画面优势、实则更精致细腻的任氏游戏体验。不过目前本作的销售速度还比不上NDS和Wii巅峰期时的《马里奥》，其长期销售实力值得关注。《马里奥赛车7》是年底3DS的另一个核弹级游戏，该系列向来是任天堂在欧美低龄市场上无往不利的怪物级游戏，商业实力早已超过《马里奥》主系列。其多人同乐的游戏特性是引爆口耳相传效应的关键。但是因为苹果对掌上娱乐市场的大范围渗透，十几年来在任天堂低落时数次助其扭转局势的低龄市场正在流失，在未来很多年内，任天堂潜在用户的减少都是无法改变的事实。

在日本，任天堂还要时刻关注索尼在核心市场上的争夺。PSV的饥饿营销策略已经奏效，主机订购分多阶段进行显然是索尼有意为之，预订阶段的网络瘫痪、游戏店门前的人潮涌动已为其塑造了受日本全社会瞩目的尊贵形象。PSV的咄咄逼人将在很大程度上削弱任天堂圣诞闪电战的效果，并成为任天堂延续战果、整体扩大3DS市场规模的最大阻力。不过明年春季鹿死谁手仍是未知数，PSV有新主机的优势，但缺乏决定性大作，而3DS的传统大作正在集中爆发。不管怎样，日本掌机业正进入下一轮黄金期。可惜的是，美国掌机业正因为智能手机的崛起而进入无可救药的萎缩期，未来极可能沦为边缘产品。索尼最近集中公布了多款面向美国的PSV游戏，只不过个个都生得短命相，对PSV的处境产生不了任何效果，欧美第三方们仍然对PSV和3DS毫无表示。被第三方称作铁公鸡的索尼这次真该豪爽一把，与其公布一堆不知所谓的美版PSV游戏，不如把所有缺少硬件销量牵引力的游戏全部取消，省下来的钱全部资助给Activision全力做出一款家用机素质的《使命召唤》。低劣的游戏越多越容易把主机拖垮，而决定性大作只需一个，便可改变命运。







真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

背水

随着快调突进的11月被撕下最后一张日历，全球游戏产业如期进入了传统的“任天堂时段”。虽然今年微软X360在北美的耀眼战果势必令任社不敢专美于前，但是目前3DS的销售状态却足以让先前所有担忧其生存命运的市场分析人士松了一口气。

整个11月份，3DS在日本本土实际销售了47万台，虽然有赖于超大作《超级马里奥3D大陆》和硬件新色等接踵发售的推波助澜，其市场人气的急速飚升依然让人喜出望外。至今为止，3DS在日本本土40周内累计实售出268万台，而以往同时间段内NDS销售289万台，但考虑到NDS首发于圣诞商战的黄金档期，因此3DS目前的销售状况已然略胜之（作为前代霸主的正统后继者这样的成绩显然不值得大书特书）。至于北美感恩节当周，《超级马里奥3D大陆》首发即卖出了50万套，虽然约45万台左右的周间硬件销量并未令任天堂完全满意，但该社已经用8个月时间达成了当年NDS 11个月才实现的硬件普及量（NDS在北美地区初期的销售状况并不算理想）。另根据任天堂自社财报中显示的欧洲地区3DS销售情况，目前大致与NDS发售初期相拮抗，在欧洲全境陷入经济困顿的空前低迷的时下能取得如此销售成绩殊属难能。

鸟瞰一下PSV正式登场时的市场实态，届时3DS肯定已经顺利跨越了全球千万、国内300万的预设销售底线，更令索尼高层感到束手无策的是，任天堂凭借一连串令人瞠目结舌的有力组合拳，在短时期内成功取回了被岩田聪曾经宣称的“一旦失去至难回复”的“销售气势”，这种顺调普及的霸气在日本本土已经完全形成。面对3DS密集无隙的连续软件组合拳，PSV貌似规模浩大的26款首发软件实在让人难以产生强烈消费欲望，目前软件整体预约状况相当低迷，完全被3DS《马里奥赛车7》+《怪物猎人3 G》两款力作排山倒海的市场宣传造势所淹没。面对目前的危境，索尼却并未依往昔惯例发布一些醒目的软件标题提振市场信心，其实力之捉襟见肘足可见一斑。

3DS曾经出现的月间硬件累计销量大于软件的市场异象，已经充分证明了向下兼容对于硬件普及初期必然出现的软件匮乏有着巨大的弥补作用，然而索尼对于硬件世代交替的决策过于轻率。进入暮年的PSP至今依然精力旺盛，大作名作层出不穷，但是断然割舍了UMD的PSV却无法完全继承这份弥足珍贵的宝贵遗产。原本索尼完全有可能在首发阶段拥有足以对抗任天堂的筹码，但是该社经营层的自大傲慢导致了缔造PSP中兴格局的第三方超大作居然成为对方阵营用来狙击PSV首发的最强兵器，这其中的纠结谜团足以让外界为之百般猜解！硬件性能是目前索尼所拥有的最有力优势，不过硬件指标高规格的直接代价便是售价高腾，3DS的前车之鉴已经充分证明25000日元这个价位对于携带游戏主机来说绝非诱人，更况且比较一下《生化危机 启示录》和《未知海域 黄金深渊》两款各自平台现时点最强画面表现力作品的素质后，PSV的硬件性能并不足以诞生3DS完全无法实现的突破性大作！

最近日本著名的网络社区2ch盛传着一种论调，即游戏市场已经逐步趋向宗教化，这种状况在拜物教盛行的日本本土尤其明显。所谓的宗教化即对某品牌产品产生毫无原则的膜拜情绪，无论外界发生何种状况依然会坚定不移地追随。索尼应该感到庆幸，经过PS家族十余年的岁月积淀，该品牌已经拥有了相当规模的忠实信徒，这些消费者足以在PSV首发阶段为之捧场。任天堂的市场战略也并非毫无破绽。任天堂目前推行的大作主义确实猛烈激发了市场活气，但是3DS很可能再步当年NDS强者恒强、弱者恒弱的后尘，未来一些二三线优秀作品将难逃爆死的厄运。（Koei Temco Games名誉社长襟川阳一策划开发三年之久、期待NDS/3DS双平台销量百万的《FAMI通》超高分力作《绝代风华》（FabStyle）首周不足万份的惨败颇耐人寻味。）

索尼当前首要的任务是明确PSV的软件主攻方向，或许成为携带社交游戏平台是其酝酿中的胜负手，但是有多少第三方厂商愿意积极响应还是个未知数。

虽然彼此并不心甘情愿，任天堂和索尼在携带游戏领域已经进入了互相消耗底力的贴身肉搏状态（任天堂为了3DS普及，至今广告投入加上降价促销等综合财务损失合计达1900亿日元之巨），如果用“最后的圣战”来形容其惨烈程度亦毫不夸张，好戏不过才刚开始而已……

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

这里是游戏圈内名人们记录各自身边的趣图趣事的“游人望远镜”。本辑依然少不了近期被《高达AGE》争议风波缠身的日野社长出镜，此外还有稻船敬二的“稻船塾”寄语，此外还有樱井政博的近期游戏一“晒”，请戴好太阳眼镜，防止闪瞎……



日野晃博

游戏开发商Level-5社长

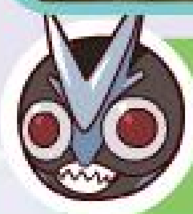
这集《高达AGE》的高达AGE-泰达斯很是活跃，战斗风格也涣然一新。呀～请大家轻松地欣赏更为与众不同的高达吧，我已经做好被批判的觉悟了（^_^;）

12月28日

自嘲的社长



◀图片截于《高达AGE》第8话。



这一集把高达引入了完全近战的时代（笑）。



樱井政博

著名游戏制作人，代表作有《星之卡比》、《任天堂全明星大乱斗》，目前制作3DS《新 光之神话 帕尔蒂娜之镜》

游戏人的游戏债



感谢Level-5的日野先生寄来的《纸盒战机 加强版》。



感谢Ganbarion（《海贼王 巨人之战2 新世界》开发商）寄来的本作。因为快递问题收晚了。



感谢小岛监督送来的《潜龙谍影HD版》。看见不少让人惊喜的地方，首先容量就已经具备压倒性了。

11月23日



感谢宫本先生的《塞尔达传说 天空之剑》，不过看来游戏内容会很庞大，所以在项目结束之前是不是该忍一下呢……

11月24日

正当为选择玩《蝙蝠侠：阿卡姆之城》还是《七龙战记2020》而烦恼的时候，中途插进来了一个《圣斗士星矢战记》。

11月26日



话说，樱井先生欠下那么多游戏债，《新 光之神话》得什么时候才能完工……



稻船敬二

《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等著名游戏之父
从Capcom离职担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人

稻船塾开讲!

之前募集的“稻船塾”如今正式展开了。这是一个面向希望从稻船身上进行学习的人士，由稻船我自己亲自进行授教的培训项目。

其实该计划从9月就开始募招了，当时应招数目超乎了我预料之内。由于课堂是在大阪展开，东京等较远的人士要参加可能会比较困难。同时由于不少关西地区以外的人士希望参加，因此展开时的学生数目已经超过了当初的预订人数了。不过稻船我可是挺严厉的哦，途中会有人放弃也说不定，因此开始时人多一些反而比较好吧。

最近不时会想起“向人学习”这个话题。目前与其说向别人学习，更多是通过电脑去记忆比较多吧。但是“制作人”并不能只从电脑上学习哦，不只是要把知识进行收集，将其充分应用与体现审美也是制作人的必要一环。哪怕只是一些，我也希望可以把其中的方法与思想教给大家。

以3个月为一期的“稻船塾”，要教的东西其实也没什么了不起的。大概我希望是想把“成功”的“契机”给予学生们。人生中必定有一些重要的契机存在，而无论对于学生还是我来说，这次稻船塾都会是一个契机，而我自己也会认真地去加油。

各位敬请期待。

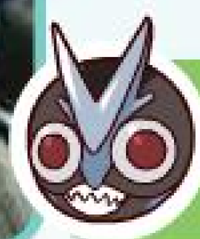
11月14日







◄▲稻船敬二在“稻船塾”授教期间的照片。



看来离开Capcom后的稻船敬二不只是做游戏，还当起了游戏业培训。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

AKB48入侵KONAMI?

放在Konami Style店中的“小岛”签名海报。



■AKB48成员小岛阳菜成《潜龙谍影》代言人。



□位于小岛工作室的小岛阳菜海报代言……

出击!

11月22日



先祝大冢明夫生日快乐！顺便吐槽一下，现在AKB48真是无孔不入（一旁的阿鲁与乌冬笑而不语）。

前来横滨“淀桥相机”家电商城参加活动的大家，真的很感谢。同时为没办法给所有签名道个歉，现在正往大阪赶去。





▲在日本横滨的《MGS》活动照片，现场还为斯内克声优大冢明夫提前一日庆生。

11月23日



出差前检查宣传影像的音轨。

11月25日

掌机销量榜TOP10
PORTABLE GAME SALES RANKING

本次的软件销量冠军是《海贼王 巨人之战2 新世界》，首周销量相比前作略有降低，不过横向比较而言依旧非常耀眼，尤其是在这NDS的黄昏时期。《初音未来 女歌手计划 扩张版》销量依旧喜人，不过要超过《2nd》不太可能。《跨过我的尸体》在国内虽然算阳春白雪，不过日本依然有不少RPG迷对它青睐有加，销量之高令人讶异，也终于对得起它的素质了。

软件销量（日本） 2011年11月14日～11月20日

1 海贼王 巨人之战2 新世界
ワンピース ギガントバトル2 新世界
■NBGI■ACT■2011年11月17日■5230日元

本周销量 10万8301套 累计销量 10万8301套 S



《海贼王》这部不论是动画还是漫画均在日本取得超高人气的作品，在游戏平台也表现不俗，作为NDS末期的一款作品，本作的各项素质都可以说不错，游戏紧跟漫画最新剧情展开，收录大量全新的角色，丰富的语音、华丽的奥义，一定能让粉丝体会到和原作一样的感动。

2 超级马里奥3D大陆
スーパーマリオ3Dランド
■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

↓ 本周销量 5万2793套 累计销量 48万5377套 S

3 初音未来 女歌手计划 扩张版
初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- エクステンド
■SEGA■MUG■2011年11月10日■5229日元

本周销量 3万7507套 累计销量 22万6703套 PSP



电子歌姬再次不负众望，销量取得了不错的成绩，游戏方式几乎没有什么改变的本作有如此的销量，初音未来的人气可见一斑。大量全新的歌曲和搜集要素、从简单到极限统统具备的难度，让无论是游戏的铁杆粉丝还是刚刚接触这款游戏的玩家都能体验到全新的乐趣。

4 最终幻想 零式
ファイナルファンタジー零式
■Square Enix■A・RPG■2011年10月27日■7700日元

↓ 本周销量 2万748套 累计销量 66万4661套 PSP

5 跨过我的尸体
俺の屍を越えてゆけ
■SCE■RPG■2011年11月10日■4980日元

NEW 本周销量 1万8388套 累计销量 10万7082套 PSP



《跨过我的尸体》并非PS时代的一线大作，但却以优秀的素质获得了玩家们的好评。此番诚意重制尝试性地加入了不少新元素，游戏的乐趣在时隔12年后也没有丝毫褪色。制作人桝田省治曾表示重制版并未实现自己的全部构想，希望这次口碑销量双丰收，能够促使《俺尸》的续作早日到来。

6 安洁莉可 魔恋六骑士
アンジェリーク 魔恋の六骑士
■Idea Factory■AVG■2011年11月17日■6090日元

NEW 本周销量 9531套 累计销量 9531套 PSP

7 世界足球 胜利十一人2012
ワールド サッカー ウイニング イレブン2012
■Konami■SPG■2011年11月3日■4980日元

↓ 本周销量 9357套 累计销量 6万3803套 PSP

8 史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团
スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团
■Square Enix■A・AVG■2011年11月2日■6090日元

NEW 本周销量 7249套 累计销量 6万6143套 S

9 冒险岛DS
メイプルストーリ-DS
■Nexon■ACT■2011年11月17日■3990日元

NEW 本周销量 6711套 累计销量 6711套 S

10 海盗战队豪快者 齐集变身！35战队！
海贼战队ゴーカイジャー あつめて变身！ 35战队！
■NBGI■ACT■2011年11月17日■5040日元

NEW 本周销量 6076套 累计销量 6076套 S

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年11月14日～11月20日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	8万8225台	253万2720台
NDSi	1455台	65万3609台
PSP	3万6872台	166万6008台

3DS累计销量：253万2720台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3282万1133台

PSP+PSP go累计销量：1796万3062台

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年12月26日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第174辑上公布，敬请关注。

大奖



幸运奖



本次活动赞助厂商及网站 GBalpha GBalpha（中国）有限公司 北通 BETOP PEGA

《掌机王SP》第170辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源



上海市	瞿欣渊
湛江市	赖名志
温州市	孙浩然
北京市	田一龙
重庆市	魏竟成
昆明市	张丹霖

幸运奖 6名

北通掌机周边



上海市	陈佳伟
兰州市	东晓飞
桂林市	廖泽廷
海口市	刘海霞
广州市	丘晓升
永康市	杨剑

《掌机王SP》第170辑DVD问答—中奖名单

玉林市	陈海松
南宁市	肖剑
武汉市	张帆

答案：B



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

本次评价了5款游戏，其中的最高分不出意料地被《马里奥赛车7》斩获，本作的素质毋庸置疑，但遗憾地因为缺少任务模式而没有进入“黄金珍藏”评价，但联机能够使游戏的乐趣成倍增长，大家可以放心购入。《忍 3D》和《索尼克 世纪 青之冒险》都可谓经典回归，对玩家的水平都有较高的要求，极富挑战性。



栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

忍 3D



忍者题材ACT“《忍》”系列时隔8年的最新作，这次玩家将操作乔武藏的父亲——武藏次郎，来到未来世界与邪恶组织ZEED决一死战。

乌冬 手感和难度都无愧于《忍》这个名字，关卡设计类似MD的《超级忍2》，有着大量需要微操作的陷阱，只有经过反复的磨练和失败才能找到正确通过方法，“用尽浑身解数来通关”这句话用来形容本作中一点也不夸张。作为3DS游戏，本作的画面顶多只能算NDS的水准，过场也只是插画，而且这时还不支持3D显示，有点对不起3DS的机能。还有下屏的应用也有点少，只能用来切换忍术和确认关卡信息，这些完全可以一个屏搞定，实属多余。流程过短也是一大问题，不过好在还有挑战模式，游戏时间是有足够保证的。 **8**

总分 24

手感	★★★★☆
流程	★★★☆☆
难度	★★★★★

苍穹 本作中有非常多向系列作品致敬的细节，整体风格也比较古朴硬派，对于操作和背版的要求都很高，素质尚佳但没有留给新手玩家足够的适应空间。 **8**

胧月 古朴的玩法和超高的难度可能不容易为新世代接受，但难度的提高并非依靠限制角色动作和无脑强化敌人来实现，无论怎么死玩家都会归咎于自身，这已经是好游戏的标志了。 **8**

■Shinobi 3D■卡片■SEGA■ACT■2011年11月17日■1人■无对应周边

马里奥赛车7



“《马车》系列”最新作，依旧是一款非正统的竞速类游戏。玩家可以扮演《马里奥》世界中的角色驾驶赛车争夺名次，期间获取各种道具陷害对手。

胧月 玩法继承了系列的传统，操作简单却不失技巧性。由于这次可以用滑杆来操作，漂移加速等高级技巧都比以往简单很多。平台的升级让游戏在画面上有了很大的提升，本作新的原创赛道制作得都十分漂亮。本作抛弃了角色专用赛车，变成了零件拼装，并可以使用Mii人物参赛，让每个玩家赛车时都能彰显自己的个性。当然游戏的也有不足的地方，虽然更强调在线联机和对战，但所有游戏过程都是在跑赛道，还是比较容易让人感到无聊的，如果有类似NDS版单人游戏时那十分有趣且杀时间的任务模式来调剂一下就好很多。 **9**

总分 26

模式	★★★★☆
耐玩度	★★★★★
欢乐度	★★★★★

乌冬 一如既往地简单有趣，稍微熟悉一下就可和朋友战个痛快。3D显示下画面更具迫力，仿佛可以感受到一草一木真的从自己身旁飞速通过，另外音乐也和场地非常搭。 **9**

纸鸢 相比NDS版加入了几种新道具和换胎的新设定。3D画面也是一个新卖点，不过实战中开启3D效果反而可能影响玩家自身的发挥。虽然进化不多，但游戏本身玩的就是一个“欢乐”。 **8**

■マリオカート7■卡片■Nintendo■RAC■2011年12月1日■1～8人■无对应周边

索尼克 世纪 青之冒险



以横版卷轴的古典怀旧风格与高速奔走的流行风格来体验全新而又熟悉的索尼克世界！被卷入异世界的小刺猬需要玩家来拯救。



酷洛洛 本作将3D插入了传统的古典2D横版卷轴风格中。关卡场景集系列20年来的大成，那些熟悉的BOSS与敌人也尽数登场，越是系列老玩家相信越是感慨至深。虽然场景的数量不算多，但每一个都有鲜明的特点，而且通过邂逅通信还能交换任务，算是弥补了耐玩度上的一点缺憾。本作保持了系列一贯的难度，不管是经过多次练习掌握最速攻关路线，还是慢慢地探索场景，都有独自的一番乐趣。在怀旧的基础上融入了更新与进化，初次接触系列的玩家相信也能玩得不亦乐乎。本作还可以进行联机对战，与同伴一起竞速吧。 **8**

总分 24

怀旧度	★★★★☆
爽快度	★★★★☆
音乐	★★★★☆

白菜 重现了系列的“速度感”这一最大卖点。关卡难度偏高，富有挑战性，需要多次尝试才能爽快地一路奔驰，虽然需要反复练习，但相应能获得很高的成就感。 **8**

半夏 可以在两代索尼克之间切换十分具有新意，经典索尼克同样追加了3D效果，操作简单十分用以上手，速度感、爽快感十足，同时联机模式增加了游戏的互动性和可玩性。 **8**

■ソニック ジェネレーションズ 青の冒険■卡片■SEGA■ACT■2011年12月1日■1～2人■无对应周边

七龙战记2020



游戏发生在2020年的东京，一群自称为“龙”的不速之客侵占了地球，而玩家需要扮演第十三小队的成员，来拯救被龙占领的东京。



阿鲁 游戏的画面和音乐相比前作有很大的进步，在PSP游戏也算中上水平，初音的加入和可爱的Q版人物也让本作有了吸引眼球的资本。游戏有趣的地方在于丰富的职业技能系统，各种职业的技能之间各有互补，这些在游戏后期更加明显，强大的敌人让玩家必须去思考战斗的策略。不过丰富的支线任务和通关后的隐藏要素让游戏有着不低的耐玩度，不过游戏后期的敌人强度太大，需要有一定等级要求才能过关，而且一个职业要练成型需要不少时间来刷经验和SP点数，有种被逼着刷怪的感觉。 **8**

总分 23

游戏节奏	★★★★☆
要素丰富度	★★★★★
难度平衡	★★★★☆

白菜 比起前作来系统变得非常亲切。战斗保留了高难度的同时却不会让玩家觉得焦躁，全灭也能直接重新挑战。技能系统培养起来非常爽快，不用过多考虑。 **8**

胧月 难度和紧张感的平衡做得很不错，然而虽以“打造自己的角色”为卖点，外貌和职业却相比前作大幅缩减。豪华声优也基本只发出单调的打斗声，打着幌子赚吆喝的倾向很严重。 **7**

■セブンスドラゴン2020■UMD■SEGA■RPG■2011年11月23日■1人■无对应周边

海贼王 巨人之战2 新世界



人气作品《海贼王》再次登陆NDS平台，本作以顶上决战两年后的世界为舞台展开，加入众多全新的角色、全新的舞台……原作的粉丝不可错过！



半夏 作为NDS平台末期的作品，本作表现十分值得肯定。继承了前作良好的打击感，剧情紧跟漫画，添加了更多可使用的角色和援护角色。战斗舞台也包括人鱼岛等全新的世界。虽然45名可操作角色的设计并不十分平衡，但打斗过程中地形的变化和小机关等等，还是给战斗添加了乐趣，也使乱斗变得更为有趣，不过1对1的战斗时就会显得有些阻碍战斗的流畅了。收录了丰富的战斗语音，使用奥义或者必杀消灭敌人时还有华丽的特写，当角色念出原作中的经典台词时相信会让原作粉丝十分感动。 **7**

总分 22

还原度	★★★★☆
打击感	★★★☆☆
平衡度	★★☆☆☆

白菜 与前作相比追加了角色与场景。语音非常充足，可惜的是在进行Wi-Fi对战时语音将会消失。由于是任务制游戏，比较适合FANS在休闲时慢慢游戏。 **7**

阿鲁 虽然角色的招式有所变化，不过打两场战斗就能很快熟悉。故事模式中在商店花钱开启隐藏战斗地点的系统比较有趣，战斗的胜利条件也比较丰富，总体来说和前作相比变化不大。 **8**

■ワンピース ギガントバトル！2 新世界■卡带（1Gb）■NBGI■ACT■2011年11月17日■1～4人■无对应周边

黄金眼REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



恶魔幸存者2

デビルサバイバー2

NDS	◆Atlus◆S・RPG◆2011年7月28日◆日版
	◆1人◆1Gb◆6279日元◆无对应周边

游戏时间：100小时以上

Atlus以一套核心系统和相似的世界设定打造出“《女神》系列”无数作品，《恶魔幸存者》是其在NDS上的拓展。第一作在NDS上宣布登场时，多少玩家曾质疑这是一部媚俗的妥协作，但实际面世后展现出的素质却令东西方玩家交口称赞，媒体评价也出奇地好。这次的《2》相比前作隔了一年半，虽号称“大幅进化”，玩过以后却觉得疙疙瘩瘩的。昧着良心说它不好自然不可取，只怨起点太高了。

缺乏张力的主线&细致入微的支线

金子一马在A社的失势已经是不争的事实，《真・女神转生4》遥遥无期，桥野桂小组越发枝繁叶茂，就连NDS这块一亩三分地也有失守的迹象。《恶魔幸存者》的第一作，金子尚且挂了一个“超级监督”的头衔，本作却只担当恶魔设计了，还不包括重要BOSS，这还不算什么，最为重要的是本作的世界观也抽薪换血。前作神魔对抗的大背景被完全放弃，取而代之的是“上帝是个程序员”这一亦宗教亦哲学的基础设定，不过它并没有表现出多重宇宙的概念，因此不及神魔对抗来得气势恢宏，也没有引发玩家对世界的深入思考（这么说确有吹毛求疵之嫌），至高神的无力倒是非常地以人为本，“我的道路我做主”。剧情和怪设一样特摄片化，拯救每一名同伴非常简单，一场接一场的战斗不可谓不紧凑，但是气氛却紧张不起来，不像前作中时时刻刻提醒玩家剩余寿命，而且每次来夺命的事件和BOSS正有本作所欠缺的悬念和设计。通关以后回过头看，这俨然就是个打怪寻宝的王道剧情啊。

游戏中一共出现了6个城市，然而七星的

降落地点均集中在东京、大阪和名古屋三处，如若不是剧情需要，估计连札幌的戏份都可以省了。应该说游戏的售前情报非常绕人，故意将错误信息传达给玩家，以提高售前期待度。比如，官方宣称“玩家必须在营救同伴中做出抉择，救这个人便会导致那个人死亡”，实际上，尽管尼西亚网站的确是世界观的重要组成部分，但在主线剧情中的作用并不大，玩家完全可以救活所有同伴，不必面对任何抉择，惟一需要玩家伤脑筋的只有第六天晚上的四条分支。不过与此相对的是，每名角色自身的背景和故事交代得比前作更加细致，与此相匹配的“缘系统”也不再仅仅是为了开启隐藏要素而机械、甚至不情愿去被迫完成的作业了，这点是值得肯定的。



四条分支



这次的分支其每一条都有两话流程，容量上相比前作更丰富。这四条分支的结构关系与《真·女神转生3》颇为相似，志岛大地线、栗木罗纳尔多线和峰津院大和线这三条线路，实际上都走的是“秩序”之路，即承认北极星的绝对至高无上，凭借自己的创世理念得到北极星的承认——这与《真3》中的冰川、千晶和勇三条线的结构极为近似。当然这种相似仅限于结构，而非实质内容。实际上除了千晶与峰津院大和的创世理念较为近似外，冰川和勇的摄理与《恶魔幸存者2》还是存在很大差别的。

游戏的世界观大致如下：至高神北极星是世界的创造者和管理人，一切事物完全由它编纂出的情报组成。所有的情报都是事先排列组合完毕的，不存在时间上的先后关系。可简单理解为，北极星是个小说家，世界是它写下的一本书，生活在世界中的人们只不过是其笔下的一个个低维度角色。（看过《苏菲的世界》的玩家对该设定不会陌生。）通过七天的试炼，主张强者为王的峰津院、主张互帮互助的栗木、主张维持原状的志岛大地都站了出来，最终以自己的力量获得北极星的承认。这三条路线都能解救世界的危难——至少在本作中能，然而剧本作者也提示先走这三条线的玩家：这次你们活下来了，今后却依然要看北极星的脸色行事，压根算不得真正的自由。真正的自由必须捏在人类自己的手中，于是忧虑者路线是——至少笔者认为是本作的真结局。当北极星被打倒后，立即让忧虑者成为玉座的继承人。注意这并非改朝换代，因为忧虑者的定位并非“新世界的君王”，而是“新世界的载体”。所以说在这个意义上，《恶魔幸存者2》虽然对超自然生物不予否认，但还是较为反对偶像崇拜的，算是以较为缓和的手法向玩家去宣扬无神论吧。

耐玩度提高&为人诟病的游戏节奏



撇开剧情部分不谈，游戏的多周目游戏要素可以说大大增加，恶魔的数量和质量均大幅提高。笔者对前作的最大不满便是高级仲魔的稀缺，本作加入苍蝇王、撒旦、爱丽丝、平将门这些“妖孽”后还大幅提升了埃及诸神的比例，一些比较稀有的主神如巴尔也有了露脸机会，阵容之豪华只有《奇幻之旅》堪于匹敌，二周目开始的隐藏BOSS战丰富程度比前作仅一场的路西法战高得多。然而，游戏的对话不能跳过的确是比较头疼的，毕竟第一遍可以仔细欣赏的前六天对话在二周、三周以后变得耳熟能详，最重要的是这些对话又多又长，而且穿插在主线、战斗、分支的各个角落，即使用字幕快进也要按上很久，非常影响游戏节奏，不知道厂商是为了强调本作的剧情是多么值得反复回味，还是觉得这种系统很硬派？

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 半夏　美编 咕噜

拉推		
引ク押ス		
Nintendo	PUZ	2011年10月5日
日版	1人	700日元
无对应周边		

S

本作是任天堂发售于e商店的下载游戏，10月发售之后，在11月16日、11月22日分别追加了两次改版下载，添加了QR功能，修正了QR功能的乱码BUG等等。游戏画风清新、可爱，上手简单，作为第一方制作的小游戏，还算比较有趣，下面就让我们来看看本作吧。

游戏简介

游戏发生在一个到处充满生机的小镇，小镇上竖立着许多神奇的砖块墙，砖块墙的部分砖块可以任意拉伸、推进，很多调皮的孩子在墙上乱爬被困了进去，主人公马罗的主要任务就是拯救这些可爱的孩子。

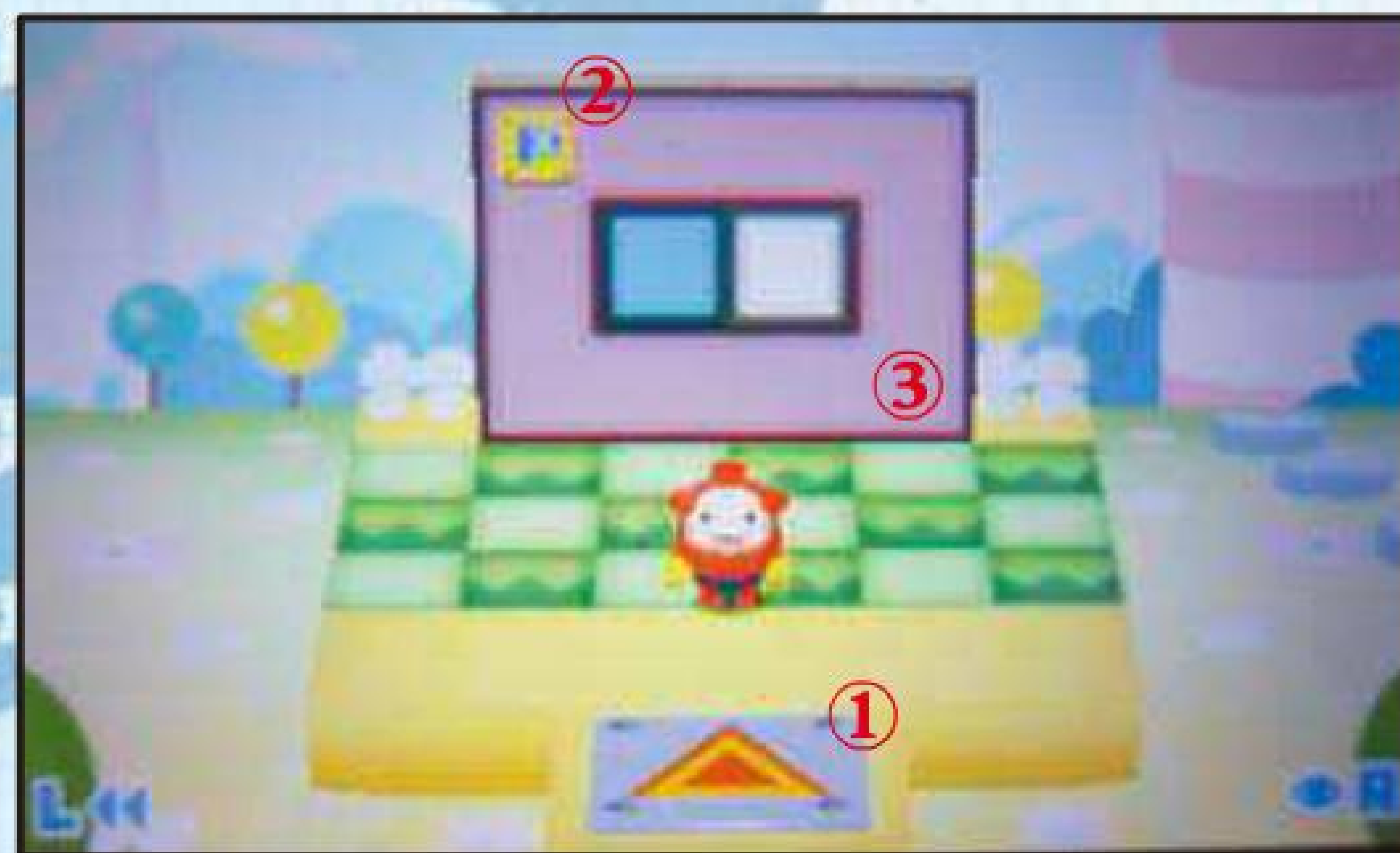
游戏模式

进入游戏后会有三个模式供玩家选择："あそびかたを见る"这里是一些基本的教学演示，为大家讲解基本操作等等；"ヒコソスであそぶ"在这里是游戏的本体部分，收录了若干主题谜题，包括普通方块谜题、绘画方块谜题等等。"ヒコオスをつくる"这里可以使用3DS的触控笔绘制方块谜题，并记录下来。更新之后的版本还可以生成QR码或者读取QR码生成全新的谜题。



画面解说

1.还原按钮，可以跳上去踩踏此按钮使砖块恢复到关卡最初的样子。
2.营救目标——被困在墙里的孩子。游戏的主要目的就是将困住孩子的墙壁拉出，并跳跃到孩子身边将其救出。
3.谜题墙壁，最多可以拉出3层，根据情况的不同，有的可以从横向拖拽。
4.标注营救目标位置和方块墙组成的地图。
5.游戏难度
6.关卡编号和名称





操作指南

按键	作用
十字键/滑杆	移动
A	跳跃
B+十字键/滑杆	拉动或者推动墙壁
L	按住能快速使时间后退，恢复之前的状态
R+L/十字键/摇杆	按住后能够从整体观察谜题
START	暂停/呼出菜单

游戏的目的十分简单，就是想尽一切办法移动组成墙壁的方块，为主角制造登上顶端的梯子，使主角能够去营救被墙壁困住的孩子。具体操作方法如上表。

小技巧

在游戏中想要顺利抵达终点，除了需要灵活运用拉推等技巧外，还需使用准确的跳跃，很多关卡看上去并不能够顺利到达，其实只要掌握了跳跃的技巧这些关卡也不在话下，下面就让我们来看一看哪些地点是可以跳跃到达的，哪些是不可以的。



距离为1且高度相同的两个方块之间可以跳跃移动；画面上两个方块之间的距离虽然为2，但是起跳点高于降落点，也可以跳跃。



图上这样距离为2，且没有高度差的方块之间不可以跳跃到达。



像图上这样和起始跳跃掉点不在一个平面，但是两者却挨着，而且高度差最多为1可以跳跃到达。



方块之间并不挨着，主人公的跳跃路线被方块阻挡了，不管尝试几次都不可能跳进去的。



在没有阻挡的情况下，主人公可以从较矮的地方跳跃到和它不在同一个平面、不相临、高度差为1的地方。



由于有上方方块的阻挡，主人公不能跳到白色方块上。



在上方空间允许的情况下，主人公可以从一个封闭空间跳到开阔平台。



上方没有足够的跳跃空间，主人公不可跳跃到对面方块。



在掉落过程中可以向内侧掉落到某些不可能跳跃进入的地方。



靠掉落进入这一招不能进入某些和掉落位置横向距离很远的地方。



可以从拉出三段的地方向只拉出一段的地方跳跃。

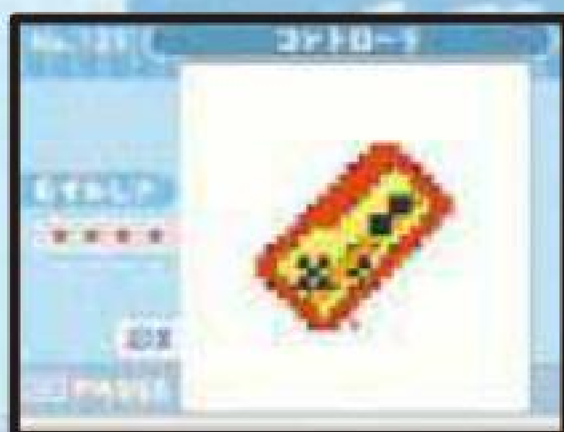


拉出一段的地方由于没有足够的空间，不能跳到拉出两段的地方。

绘画方块谜题和自制谜题

游戏中有很多不算很难的绘画方块谜题，谜题整体就是一幅形象的插画，十分可爱。同时玩家还可以在“ヒコオスをつくる”模式下自己绘制喜欢的谜题，将自己制作的谜题生成QR码还可以同朋友分享，不过要记得更新游戏版本，不然QR码很可能出现BUG变成乱码。











游戏整体清新可爱，绘画方块关卡组成的图案也都十分可爱，而且能够自己设计关卡，但是后期谜题关卡大多比较难，需要熟练掌握几种跳跃技巧，而且没有指导或者提示，比较考验玩家的观察能力，一个不小心就容易卡关，推荐给喜欢该类型的玩家尝试。

MARIOKART 7
マリオカート

马里奥赛车7		
マリオカ-ト7		
Nintendo	RAC	2011年12月1日
日版	1～8人	4800日元
对应无意识通信、邂逅通信		

S

《马车》最新作终于在3DS上登场了。游戏的素质依旧不错，新的平台配合新机能，让这款游戏的体验也有了很大的提升。赛车之血又在心中沸腾了，let's go！

基本操作

L/X键	使用道具。
滑杆	控制车辆的前进方向。同时按下前/后再使用道具，可将道具投掷向前/后方。
十字键	按↑可切换成主视角游戏方式。按其他3个方向可切换回第三人称视角。
主视角模式	主视角的时候会模拟真实赛车，而车辆的前进方向要倾斜3DS来控制。
R键	小跳跃，许多特殊技巧也需要靠R键来发动，详细会在后文予以介绍。
Y/A键	加速，基本上游戏过程中是一直按着的。
B键	刹车，当速度减为0再按住后，可控制车辆后退。
START键	暂停。
触摸屏	点击屏幕可切换下屏地图的显示方式。



屏幕要素

1.现在拥有的道具。
2.当前排名。
3.总的1～8排名情况。
4.现在的圈数，后面是要跑的总圈数。
5.现在拥有的金币。总共可获得10枚金币，会增加赛车的最大速度。受到攻击会损失金币。当前圈内吃掉的金币在下一圈时会刷新。



模式一（ひとりで）



单人游戏，这里一共有四大模式，每个游戏都有各自的特色和可玩点。同时单人游戏也是锻炼技术的最佳场所。

グランプリ

联赛模式，同时也是单人游戏最主要的模式。在此模式中要选择角色和车辆，然后和电脑在每个杯赛内进行角逐。最初可选择的杯赛只有两个，玩家只有在此杯赛获得总成绩前三名之内后才会开启新的联赛。本作内总共有8个杯赛。其中上面一排四个联赛的赛道是本作原创，而下面的四个联赛则是以前作品中的经典赛道。

每个联赛中要赛4场，结束后根据得分情况和赛道中使用漂移等技巧的情况，最高有三星评价。150cc的三星金杯可以说是单人游戏的最大挑战了。当然，全通所有的杯赛后，依旧有镜像模式等着你去挑战。

タイムアタック

时间挑战模式，可以选择赛道并用自己搭配的车辆来进行极速时间的挑战。全程不能获得道具，但在赛车开始时会给你三个加速蘑菇，好好利用就可。过关后会记录玩家的最好成绩，在下次挑战时可以选择你的幽灵来和你时间竞赛。此外每个赛道都有两个官方幽灵，其中一个赛道成绩比较普通，熟悉赛道后就能获胜。你战胜这个后就会出现另外一个赛道成绩十分快幽灵登场，能够战胜第二个的话你这个赛道就算是毕业了。



ふうせんバトル

对战模式，在选定的场地内和电脑进行PK。ふうせんバトル是气球破坏模式，比赛开始前每个人头上挂着两个气球，而要获得优胜就需要破坏别人的气球，四场战斗后破坏气球数量最多的人获胜。

コインバトル

金币争夺模式，每个可选择的对战关卡中都零星分布着金币，而你的目标就是要迅速达到金币的所在位置并吃到金币。金币的上限是10，受到道具等攻击会掉落出来，这样当两人都是10个金币时就要靠互相攻击来决出胜负了。

模式二 みんなで

多人游戏，本作支持最多8人同时联机游戏。8人中只需要有一个人有游戏卡带，就可利用分享功能让其他玩家都能玩上这个游戏了。不过没有卡带的玩家不能选择车辆和角色。

模式三 インターネットで

网络游戏，这里有三个模式，每个模式都要通过Wi-Fi连接网络来进行。せかいのだれとでも中会搜索世界中的在线玩家，然后你可以选择和你水平相近的玩家（对战能力由一个点数来表示）来进行对战。

フレンドやライバルと模式中，你可以登录你的朋友Friend Code。然后联网后查看对方的在线情况，都在线的话就可以邀请他们一起游戏，和你玩上两局。

コミュニティで这个模式类似群，你可以建立一个群，然后设定特定的规则等。加入这里的玩家们可以自行互相对战。一定时间后会发布群内人员的排名情况。



马里奥赛车频道，这个模式主要通过邂逅和Wi-Fi来进行。你首先要设定好自己的Mii和赛车等信息，同时游戏中也要有你的幽灵模式信息。すれちがい通信是利用邂逅方式和附近的玩家交换幽灵信息。而いつの间に通信则是连接互联网和世界中的玩家交换幽灵信息。



相比其他赛车游戏，“《马里奥赛车》系列”最大的不同便是能在赛车对战中使用各种各样对赛程有帮助的道具了。而其中既有帮助自己的，也有妨碍对手的。增加了胜负的变数，也让朋友间的对战更有乐趣。大部分道具在之前作品中都有登场，不过也有不少新道具。

	香蕉	使用后能放置在当前位置，撞上的人会滑倒。一般都设置在众人的必经之路上。另外带着香蕉不使用，依旧是防止追踪龟壳袭击的最好方法。
	绿龟壳	使用后会朝前/后方直线射出，遇到障碍物会反弹。而抽中三个绿龟壳时会先出现三个龟壳在你身边旋转，可防止别人的道具攻击，撞到别人也有攻击效果。
	红龟壳	大致的使用方法和绿龟壳一样，也有三个龟壳的版本。不过红龟壳射出去后有跟踪效果，对方如果没有防御性道具基本必中。
	蓝龟壳	使用后会直线飞向第一名并给与毁灭性打击。靠近第一名的人看到蓝龟壳飞过来的话，注意不要被卷入爆炸而白白牺牲。
	炸弹	配合方向键可朝前/后方扔出，碰到玩家或是扔出去一段时间后就会发生爆炸，范围较大。
	加速蘑菇	使用后能让赛车获得一定时间的加速效果，有三个蘑菇的版本，能够使用三次。本作中大部分的近道都要配合加速蘑菇才能成功进入。
	黄金蘑菇	加速蘑菇的强力版本，在一定时间内可以无限次使用，每次使用都能获得加速蘑菇的效果。
	炮弹	排名靠后才能获得的强力道具。使用后你会变身成炮弹，并快速地自动往赛道前方冲刺，直到进入赛车选手的大部队中间。中途还可以撞掉运气不好的选手。
	乌贼	使用后能够污染排名在你前面的玩家的视野，导致他看不清道路上设置的障碍和金币等等。
	闪电	排名靠后才能获得的强力道具。对除你之外的车辆发动闪电，令它们丢失金币，同时还会降低它们的最大速度。
	无敌星	短时间内让你全身无敌，并让赛车获得比普通状态更快的速度，可将途中遭遇的赛车撞掉。
	火焰花	使用后获得发射火焰的能力。一定时间内可以向前发射无数火焰，用来攻击其他选手。
	树叶	使用后车辆会长出尾巴，按下L/X键后可以发动攻击。尾巴会横扫周围的一圈，用来攻击其他选手。当然发动适时的话还能打掉后方攻击来的龟壳。
	幸运7	发动后会出现7个不同的道具围绕你，你可以依次使用这7种道具。

特殊技巧

想要顺利在游戏中拔得头筹，各种赛车的技巧可是绝对要熟练掌握的。相比之前的作品，本作并没有加入多少新技巧，不过系列常规的一些高级技巧还是有必要讲解一下。

火箭起跑：也就是常说的Rocket Start。在发车前，当起跑倒计时数到2，并放大开始消失时才按下加速键不放。这样就能以很快的速度开始赛车了。稍微练一下就能掌握了，不过不要早按，不然发车时会爆缸。

漂移加速：这个可以说是游戏中最重要的技巧。先说说漂移，过弯道的时候在加速的同时按下R键并用方向控制车朝向要转的方向就可。而在漂移的同时快速按下"→←/←→"（即反复左右移动你的滑杆），这样赛车底部就会冒出一个蓝色火花，再次重复这个操作，火花就会变成金色，这时候放开R键，赛车就会向前加速冲刺。熟练掌握能够大幅度减少你跑赛道需要的时间。此外跑支线时也可以用这招，不过对操作熟练度要求很高。

牵引气流：这是游戏对落后者有利的一个系统。当赛车紧跟前方赛车时，由于受到空气阻力较小，所以速度会有所上升。当这个状态保持一定时间时，那么赛车的速度就会爆发，让你能在一段时间内保持一个高速度的状态冲刺。

快速转向：这是游戏的一个小技巧，对战模式中使用得比较多。当需要快速朝其他方向前进时，同时按下加速和刹车键，然后用方向就可快速确定要前进的方向了。

跳跃加速：本作新增的技巧。当你乘上会让你高跳的斜坡或是加速带时，顺势按一下跳跃，这样角色就会摆一个POSE，同时在落地时你还能够获得一段小加速的效果。同时游戏中还增加了许多飞空的路程，当你跑到飞空的蓝色加速带时，按下R键，这样角色就会旋转着飞上天，飞行距离会远一点。

落地加速：当掉出平台时，由裁判把你吊回来并放下时。在落地的一瞬间按加速就可以以很高的瞬间速度继续赛车了。不过这个技巧在时间挑战等模式中并不会用到，多在多人比赛时用到。

零件收集

スピード	速度，决定赛车的最大速度。数值越高跑直线时就越快。
かそく	加速，决定赛车的加速能力。这项数值越高，那么从静止到最大速度所需的时间也就越短。
おもさ	重量，决定撞击时所受的损害。在后期一些赛道中，重量轻的你撞到重量大的大金刚之类，很容易被弹出跑道。
ハンドリンク	操纵性，决定了赛车稳定性的高地。这个数值越高，车辆受到惯性的影响越小，在弯道多的地方比较有利。
オフロード	卸载。遭遇冰面和沙地等行走困难的路面时，损失的速度十分小。在一些冰面关卡这样数值高的车辆很有利。

本作不再像NDS版一样每个角色拥有2辆以上的专用赛车，取而代之的是能够获得车辆、轮胎和机翼三个种类的零件，来自行装配赛车。每个赛车的能力都不相同，参数效果见左表。能力一共有24（虽然显示为4格），数量越大能力效果越高。

游戏中一共有24个零件，一开始只有5个左右的零件。要获得零件，就得在联赛模式内获得金币：300枚前每50枚金币给你一个零件，300～1000枚间每100枚金币给你一个零件，1000～2000枚间每200枚金币给你一个零件。之后每获得500枚金币才能获得一个零件，直到获得5000枚金币，这样就能集齐所有零件。零件的获得是随机的，还有个比较方便的获得零件的方式，就是和人联机对战，获胜后可以获得对手拥有的而自己缺少的零件。

游戏角色

游戏最初可选用的角色只有8名，而另外有8名隐藏角色和Mii角色需要通过你完成一定的条件才能出现。每个角色根据自身性能对车辆也有影响。这里最后就例举一下隐藏角色的出现条件。

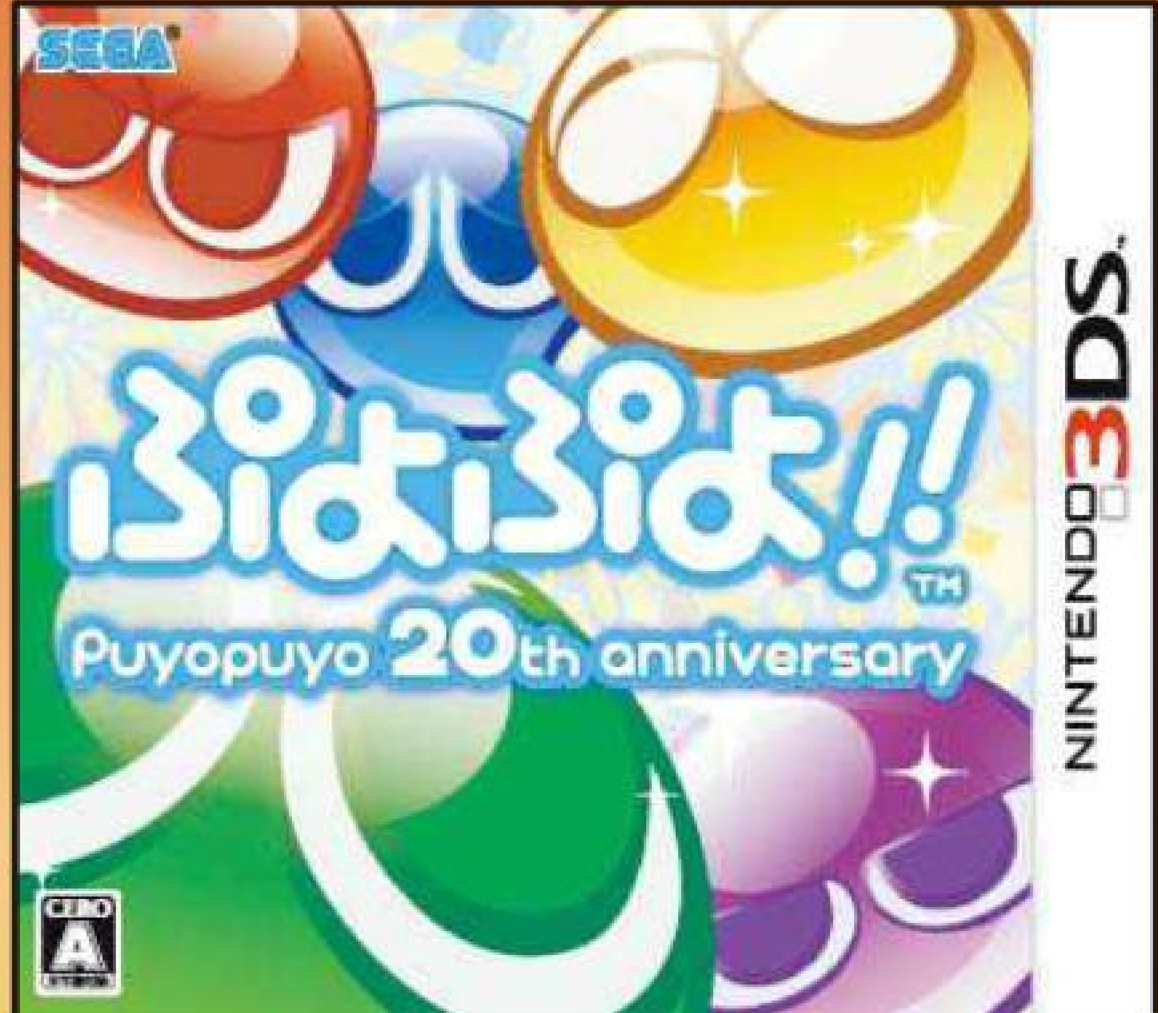
菊花公主	获得150ccキノコカップ优胜
瓦里奥	获得150ccフラワーカップ优胜
萝婕塔	获得150ccスターカップ优胜
金属马里奥	获得150ccスペシャルカップ优胜
骷髅假面	获得150ccこうらカップ优胜
蜜蜂女王	获得150ccバナナカップ优胜
花之子	获得150ccこのはカップ优胜
乌龟裁判	获得150ccサンダーカップ优胜
Mii	将50cc全通后开启。



作为系列的新作，游戏配合3DS的机能让赛车体验有了很大的进步。不但场景画面精细了，用滑杆来操作也更加顺手。此外游戏也有创新，在场景上也加入了水底的赛程和不少飞空路段，让赛车过程充满上天入地的惊喜。不过没有了NDS版的任务模式，让游戏内容全集中在了赛车上，这恐怕是游戏的惟一的遗憾了。

3D短波

相比NDS版全面进化！



S PSP 噗哟噗哟 20周年纪念版

ぷよぷよ！！ Puyopuyo 20th anniversary

◆SEGA◆PUZ◆预定2011年12月15日◆日版

今年是“《噗哟噗哟》系列”诞生20周年，之前在7月14日就有NDS的周年纪念版推出，而这次预定在12月中旬推出的是其加强版。作为跨平台游戏，3DS版的噱头无疑更足，它可以用3DS的摄像头拍下现实中的景物，将照片用作对战背景。不仅如此，玩家还可以对游戏中的泡泡进行编辑，按照泡泡的轮廓对现实景物进行截取，比如暗恋对象的脸庞、宠物的头部、喜欢的动漫角色、各种烧饼油条包子等等，编辑过的泡泡可与其他玩家通信交换。这样在实际游戏时，看着群魔乱舞的泡泡从天而降，无疑喜感十足。相对而言，PSP版则略显朴素，不过依然支持一台PSP的双人游戏模式，并且只要有一张UMD，就可以让4名玩家分享游戏，还算较为厚道。

（文：胧月）



▲制作自己的泡泡并与他人分享吧！


▲拍照作成背景，是恶搞朋友的好手段。

兵器娘进驻3DS！



S 萌萌大战争 现代版3D

萌え萌え大战争☆げんだいばーん 3D

◆Systemsoft Alpha◆SLG◆预定2011年12月15日◆日版

以PC平台人气机娘题材SLG《萌萌大战争 现代版》为基础移植的《萌萌大战争 现代版3D》即将登陆3DS，本作是继《萌萌2次大战（略）》之后的“《萌萌》系列”第二弹。和前作的二战题材不同，这次游戏将以现代战场为舞台，各种现代兵器都将化身为可爱的美少女登场，玩家则要作为指挥官调兵遣将，指挥她们夺取战争的胜利。

游戏会运用到3DS的各种机能，除了对应立体显示外，也对应3DS的滑杆和触控笔操作，如在帮助负伤的兵器娘修复的交流部分中，就可以使用触控笔对兵器娘的身体以触碰的方式进行修理。此外3DS版还会追加3个原创的剧本，以及其他平台版本中没有的兵器娘特殊技能。

（文：乌冬）


▲AVG部分是和兵器娘们搞好关系的好机会。


▲各种福利也是少不了的。


▲立体显示下战斗也会更具魄力。

文 阿鲁　美编 咕噜

节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産

SEGA	MUG	预定2012年1月19日
日版	1～2人	6090日元
无对应周边		

3DS

相关报道 Vol.167 P56

リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産

作为一款原创音乐游戏，本作多样性的小游戏还是有值得玩家们期待的理由，这次的报道中带来了新种类的小游戏、主要登场角色的介绍，以及序章故事的简介。

节奏小游戏①



侵入警察局的怪盗R，为了不被警察发现，需要在适当的时间点摆出和树荫一样的造型，避免被警察发现。



节奏小游戏②



控制干酪扰乱在歌剧院警备的警察！按下A键就可以咬住警察对其造成伤害，对付比较胖的警察时需要长按A键。



节奏小游戏③



控制玛莉亚演奏小提琴，当画面中的箭头重合时，朝对应方向划动触控笔。



节奏小游戏④



在昏暗的地下水道前进的怪盗R！在适当的时间点按A键进行跳跃，如果不能准确连续地跳跃就会掉到水里。



人物相关图

帮助

对决

怪盗的爱犬

追逐

同一人物

手下

玛莉亚 声：刚力彩芽

巴黎之声——裁决修道院养育的善良的孤儿少女，靠着小提琴和乐谱“月之姬君”寻找自己的生父母。

干酪 声：岩崎浩

怪盗R 声：细谷佳正

拿破仑 声：立木文彦

自称皇帝拿破仑，正在寻找隐藏在巴黎的秘宝“龙之王座”，袭击了握着秘宝钥匙的玛莉亚？

恶魔骑士团

身穿附带锐利尖爪的盔甲，有着邪恶姿态的异形黑色骑士，作为拿破仑的手下为寻找秘宝而暗中活跃。

博杜安 声：咲野俊介

为捕捉怪盗R奔走于巴黎的警官，以维护首都治安为己任的热血男儿，深受部下的信赖。



节奏小游戏⑤

与克劳德的足球对决，在准确的时间点将足球踢回去。当有机会球的时候，划动触控笔用射门决胜负吧！



拉尔夫

看上去是个普通少年的拉尔夫，实际上他还有另一个身分，那就是以盗取艺术品为目的，闹得沸沸扬扬，神出鬼没的怪盗R。

克劳德 声：武田华

执着于追逐怪盗R的少年侦探，头脑很好擅长推理，不过每次都因为一步之差让怪盗R逃走。

节奏小游戏⑥

怪盗R的爱犬干酪参加吃肉大赛，左右倾斜3DS将飞来的肉接住吧。





推进故事发展的冒险场景

本作推进故事发展的会话和探索，都需要在冒险场景中进行。点击画面中有声音的物品可以进行录音，这些录音很可能对以后的冒险有所帮助。



◀在冒险场景时通过下屏来操作，上屏显示地图上可以移动的场所。



▲点击可以进行录音的物品收集声音，收集的这些声音可以在危机时刻用来脱身！

以花之都巴黎为舞台的冒险拉开序幕！

怪盗R为了找到行踪不明的父亲而进行秘宝的偷盗工作。从某著名美术馆里将秘宝盗出的怪盗R在某天遇到了玛莉亚，之后被卷入了围绕拿破仑的遗产的骚动。下面就通过剧情场景来介绍故事的导入部分。



3年前被夺走的拿破仑的遗产！



◀父亲遗物的硬币上刻着的徽纹是惟一的线索。



▷传说的怪盗的真身，是几乎会在任何地方出现的，普通的少年拉尔夫。



◀在卢浮宫展示的手镯上的徽纹。



▲从卢浮宫脱出后，怪盗R被无数的聚光灯所捕捉，中了警察的埋伏！

新的线索“迪亚马特的手镯”



将手镯偷出之后，那里的警察？



■巴黎市的警官博杜安登场，怪盗R能顺利逃脱吗？

逃亡中怪盗R遇到了玛莉亚！





■对某种东西产生了共鸣，通过发光进行回应的迪亚马特的手镯。


■迪亚马特的手镯对玛莉亚的小提琴产生了反应，于是……

在亚历山大三世桥上的战斗！


目标是玛莉亚的拿破仑和手下的恶魔骑士


▲自称拿破仑的谜之男子出现，一边说着让玛莉亚交出秘宝“龙之王座”一边靠近。

风云急报 故事序章抢先看！

寻找父亲的怪盗R和寻找亲人的玛莉亚，两个看似遭遇相同的人的相遇成为了故事的开端。加上中途插入的为了夺取“龙之王座”的拿破仑，以巴黎街道为舞台的争夺秘宝的冒险开始了。



从拿破仑手中救出玛莉亚的怪盗R


但是 故事才刚刚开始！

花之都巴黎是故事的舞台！

本作的舞台是世界著名的时尚之都巴黎，在豪华的城市里，怪盗R有着非常丰富的冒险舞台！卢浮宫、协和广场、巴黎圣母院等真实存在的名胜会陆续登场，为故事炒热气氛。

玛莉亚和怪盗R相遇的地方，巴黎市民休息的场所，也是著名的观光景点。广场中央修建的方尖碑和喷水池都非常有名。



协和广场

拿破仑出现的地方，世界博览会时制造的横跨塞纳河的大桥。



亚历山大三世桥

看似非常普通的公寓，不过在这里隐藏着某个秘密。



拉尔夫的公寓

玛莉亚持有的小提琴上记载着某个秘密，也许这里就是解开这个秘密的关键场所。



巴黎圣母院

世界著名的，陈列着许多著名展品的美术馆。



卢浮宫美术馆

3年前，不知是谁将拿破仑的棺材给偷了出来。



荣军院大教堂

故事的开头，在美索布达米亚美术展展出的“迪亚马特的手镯”被怪盗R偷走。



美索布达米亚美术陈列室

文 苍穹 美编 sienna

CODE OF PRINCESS

コード・オブ・プリンセス

挥舞圣剑的亡国公主！

本作的人设——西村绢是日本的知名画师，曾担任过“《街霸》系列”和《极限脱出 9小时9个人9道门》等作品的人设，反倒是游戏的制作方Agatsuma名不见经传，NDS平台的异色游戏《绘制人生》的日版是由其代理发行的，可能还有少数玩家留有印象。下面就一同看看这款新公布的3DS原创新作《公主代码》到底有哪些特色之处。

公主代码		
コ–ド・オブ・プリンセス		
Agatsuma	A・RPG	预定2012年春
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

3DS

故事背景

本作的故事发生在一个人类与魔物共存的幻想世界，两个种族间的均衡被突如其来的战争所打破。在被魔物攻陷的王城中，索兰芝公主从国王手中接过圣剑，为和平踏上了冒险之旅。





▲国家灭亡后，公主惟有凭手中的圣剑开拓自己的道路。

索兰芝

本作的主人公，拥有治愈之力，在深闺长大的她为人认真、心地善良，为了让世界重新回到均衡而投身于战斗中。



蕾蒂





◀▼蕾蒂的打击能力较弱，但可以使用强力的魔法。

拥有不死之身的僵尸女，被公主所持圣剑的“治愈之力”吸引而与之同行。蕾蒂失去了舌头，说话和咏唱咒文由手中的魔杖负责。



▼▶不出意外的话，职业为盗贼的阿莉应是速度型角色。



阿莉

不受拘束的女盗贼，意外地与公主相遇。她的外形和性格都比较男性化，说话语气粗犷，却是很值得信赖的同伴。



◀▼阿雷格罗能通过演奏吉他来攻击敌人，其歌声也能起到支援效果。



阿雷格罗

无忧无虑的乐天派，性格有些轻浮的精灵族，在队伍中担任回复型角色。阿雷格罗手中的吉他既是乐器也是武器。



三线纵深 的横版式战斗！

本作是经典的横版式战斗，场景由近及远共分为三条“线”，角色可以在上面自由移动、展开战斗。不同角色的招式和特性各不相同，通过简单的按键就可以使出华丽的连技甚至必杀技，可以轻松体验击溃敌军的爽快感。本作支持最多4人联机，既有共同作战的协力模式，也有互相对抗的乱斗模式。游戏以任务的形式展开，随着任务的进行可以获得不同的装备和称号，收集要素非常丰富。



▶三条『线』上各有一名角色同时展开行动。



◀下屏幕显示当前角色的能力和装备，还可以打开操作表随时查看。





◀多人联机共同作战是游戏的一大乐趣。



▼在城镇中可以触发事件、推进剧情。





其实当年由Capcom制作、在街机上大红大紫的横版ACT《龙与地下城 暗黑秘影》同样是由西村绢担当人设的，动作流畅、画面华丽、道具丰富、多人联机等要素令其成为了一代经典。《公主代码》能否给玩家带来昔日名作的感觉，并与PSV上的同类游戏《龙之王冠》一较高下呢？请期待今后的报道。



▶当前任务的目标和时间会在画面上方表示。

TEKKEN 3D PRIME EDITION

《铁拳TT2》版的平八登场！

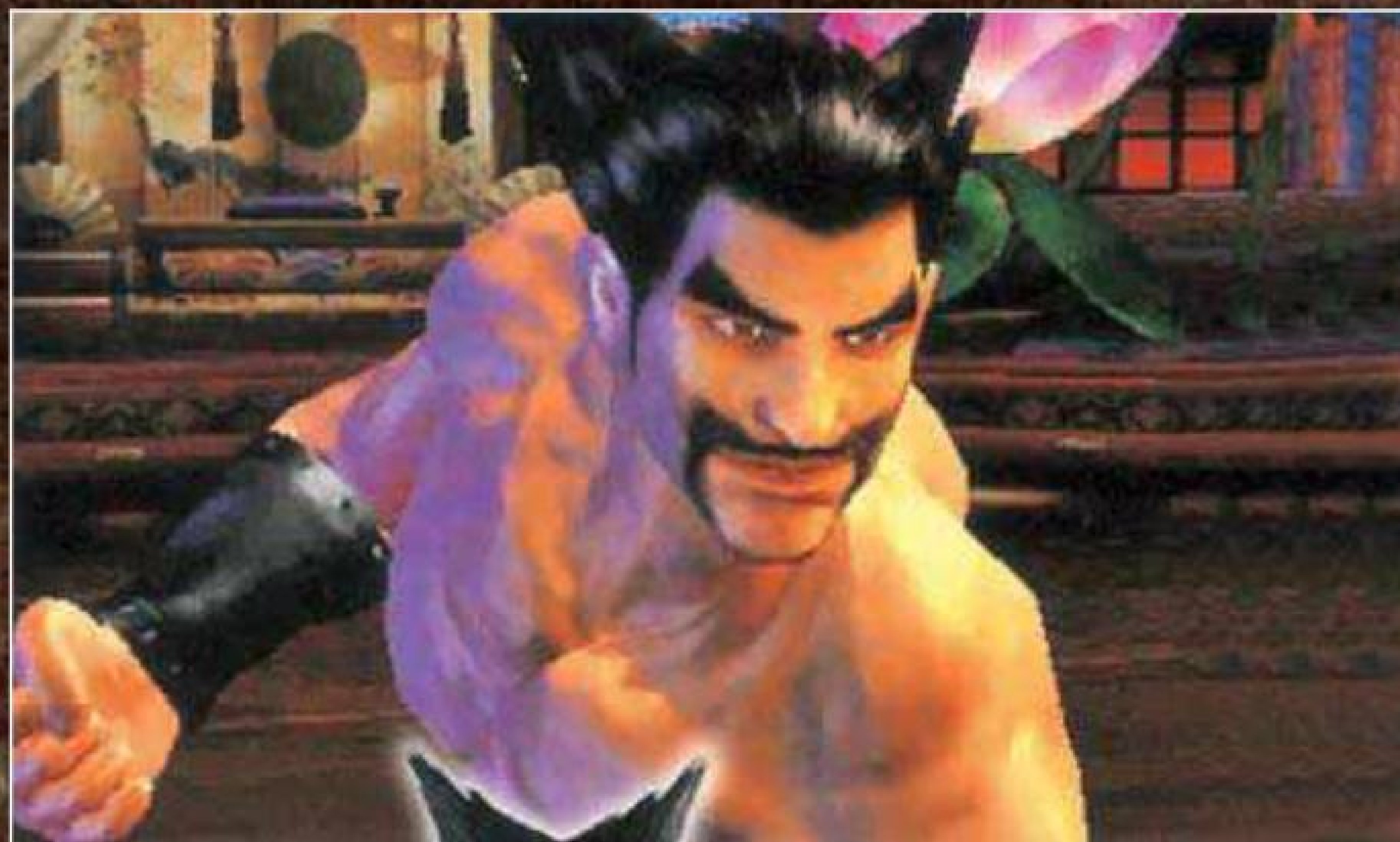
文 白菜　美编 Juxi

本作再次更新了大量情报。除了发售日和售价敲定以外，游戏中所有的登场角色也已经公布。其中在街机《铁拳TT2》中首次登场的年轻平八也将来到3DS平台。另外本作独有的触屏操作也已经公布，对于不太习惯十字键操作的玩家来说或许会是个好消息。

铁拳3D 完美版		
铁拳 3D プライム エディション		
NBGI	FTG	预定2012年2月16日
日版	1～2人	5800日元
对应周边未定		

3DS

相关报道 Vol.166 P24





▲▼三岛平八采用街机版《铁拳TT2》的建模与动作，街机版的新招也一个不少。



三岛平八

格斗流派：三岛流喧哗空手

三岛财阀前任首领兼铁拳王。第4次铁拳大赛后受到神秘机器士兵的袭击，然而奇迹般地生还。为了取回失踪期间被风间仁夺去的财阀首领宝座，在等待着机会。

总41名角色展开激斗！

风间仁、妮娜、花郎等“《铁拳》系列”常客总计41人参战，你喜欢的角色是否在内呢？



风间仁

三岛财阀现任首领，驱使特殊部队“铁拳众”，给世界带来混乱。



妮娜·威廉姆斯

被风间仁挖角成为三岛财阀的特殊工作员，从事破坏工作。



花郎

被恶魔仁轻松击倒后，经历了严酷的修行。



冯威

日复一日与其他流派进行战斗，向着更高的武学境界迈进。

玩转触摸屏

本作可以将招式指令登录在被划分为4个区域的触摸屏上，即使再难输入指令的招式，只需轻轻一触就能发出。掌握触摸屏幕的节奏，完成强力的空中连技吧！



选择喜欢的招式登录在下屏！

◀从招式表中选择喜欢的4招登录在下屏。如果事先在这里登录难以输入的招式，在对战中就不用担心失误了。







▲▶登录空中连技的组成招式，然后只需轻轻点击就能完成空中连技。

只需轻轻点击

就能打出风神拳连技

A、B、X、Y键也能用出登录的招式！

设定L或R键为Shift功能的话，按住Shift后点击A、B、X、Y其中任意一键，就能使出对应的登录招式。





便利的Shift功能！

全新的8个场地

本作收录了8个全新的战斗场地，当然也可以在《铁拳6》的旧场地中战斗。

地面可以破坏！



◀也有追加了地面破坏的《铁拳6》场地。



古代遗迹

►这是古代遗迹的内部？中央矗立着阴森森的石像。



莲花大堂

◀最大的特征是两朵绽放的莲花，从和风装饰来估计应该是日本的场景。



财阀总部

►近未来风格建筑物的内部，看来似乎是三岛财阀的总部，在这里等待挑战的会是财阀首领风间仁吗？

登场角色一览	豹王	妮娜·威廉姆斯
雷欧	风间飞鸟	安娜·威廉姆斯
扎菲娜	冯威	白头山
米盖尔	布莱恩·菲利	罗杰Jr.
鲍勃	吉光	熊猫
风间仁	凌晓雨	熊
三岛一八	杰克6	布鲁斯·埃尔文
三岛平八	克里斯蒂·蒙缇罗	王椋雷
铁甲豹王	花郎	木人
雷文	马歇尔·洛	严龙
库雷古·马杜克	保罗·菲尼克斯	艾迪·戈尔德
莉莉	雷武龙	恶魔仁
德拉贡诺夫	李超狼	拉斯·亚历桑德森
茱莉亚	史蒂夫·福克斯	阿丽莎·博斯克诺比奇

主人公的同伴与新技能公开

新的场景、新登场的角色以及新的技能，主人公的能力强化系统也初见端倪，本作的曝光度在顺利地增加中。游戏的发售日具体定到了2012年2月，对本作有兴趣的玩家可以开始准备攒钱了。

文 白菜 美编 澄香

重力的眩晕
Gravity Daze

SCEJ	A・AVG	预定2012年2月9日
日版	1人	5980日元
对应周边未定		

PS

相关报道 163 P46/Vol.168 P66

故事概况

在神秘的“重力风暴”影响下，面临灭绝危机的空中都市的一个角落中，少女幼猫苏醒了。她从不可思议的黑猫处获得了操纵重力的能力，为了守护街道而四处奔走。但是另一位重力操纵者库洛，还有狡猾的罪犯埃里亚斯阻挡着她的道路。



警务官 希德

在因达斯特里耶与幼猫联手，警务队所属的警务官。经常将幼猫卷入事件之中，是个麻烦制造者。





新的冒险场景与登场人物！

继最初可以行动的市区“奥尔多诺瓦”后，本辑公开的是工业地带“因达斯特里耶”。该场景的特征是有工厂和处理设施，与市区相比建筑物的形状更为独特。新的登场人物是希德与秋，两人似乎都不是幼猫的敌人，希望他们能够帮助一直孤单战斗的幼猫。







▲由于大多数建筑都有着不规则的形状，很有可能会阻碍到幼猫的移动。

人偶占卜师 秋

在旧市区经营着“梦魅之馆”的占卜师。将人偶作为降神之物，以神秘的“圣托之诗”来向幼猫提出建议。



▲秋的重要建议，应该会对幼猫的行动起到一定的影响。





重力抓取&重力投掷

幼猫可以让她周围的人与物件失重，然后将其举起，这个技能被称为“重力抓取”，在搬运人与物件的情况下使用。另外在进入重力抓取状态后，可以将举起的物件向敌人投掷出去进行攻击，被称为“重力投掷”。这一类技能经过强化后会变得更加强大，一次性抓取的物体数会上升，当然也能一次性向敌人投掷过去。



◀▼强化幼猫的能力后，重力抓取能够举起的物件数量会增加。重力投掷也能够一次将复数的物件投掷出去，相信攻击效果不错。



▲一开始重力抓取能够举起的物件数量很少。

利用举起的物件可以攻击敌人！

举起人在空中进行移动！



▲▶在工业地区的建筑物上发现了警务官。使用重力抓取，带着警务官空中移动到目的地也是办得到的。

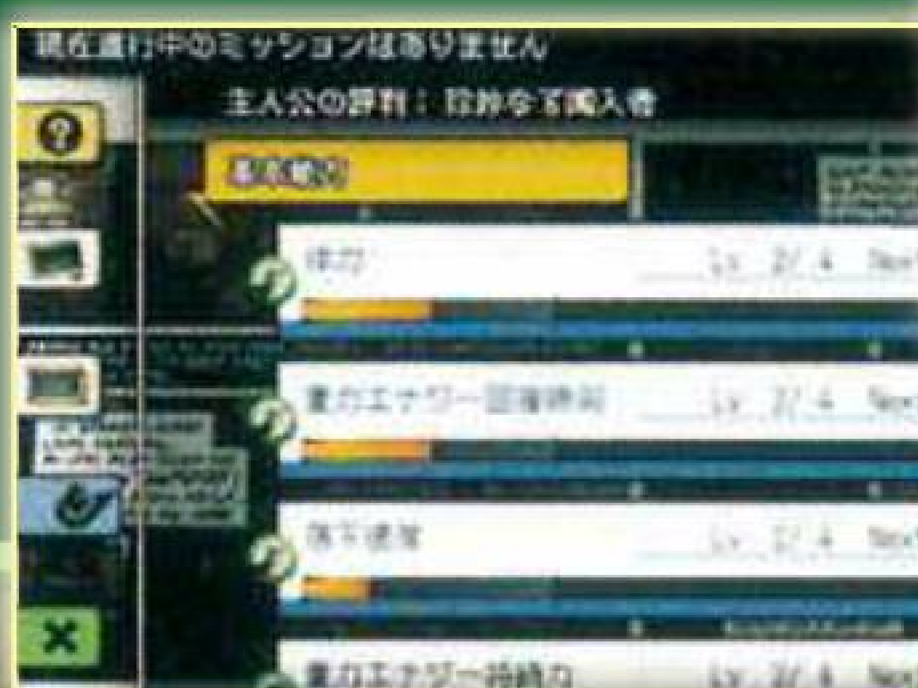
可以和周围的人物空中散步？

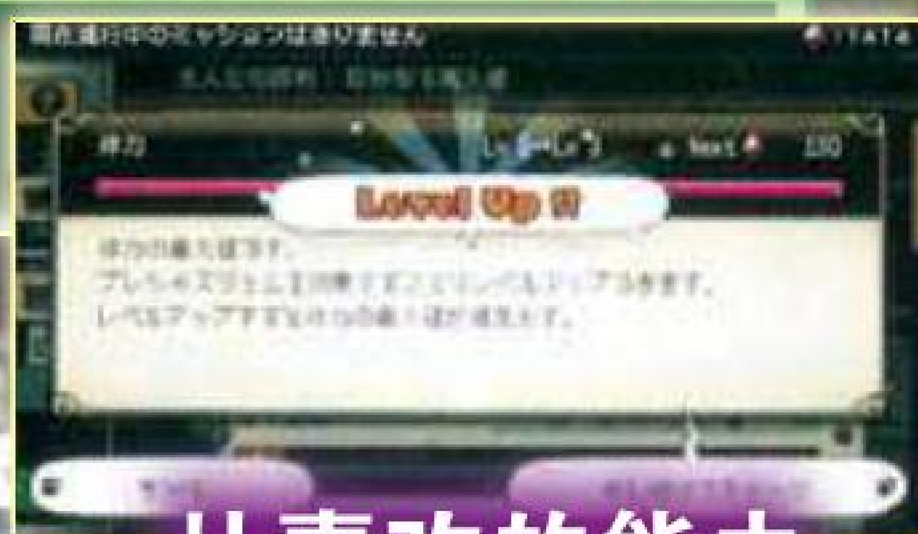
▲操纵重力的幼猫让周围的人物上升至高空也不是什么难事。

使用贵重宝石强化幼猫的能力！

使用游戏过程中获得的“贵重宝石”可以强化幼猫的能力。幼猫的能力细分为体力、攻击力、落下速度等项目，消耗一定数量的宝石就能将各项分别进行强化。

▼▶要发展哪项能力是玩家的自由。





从喜欢的能力开始强化吧！

宝石系统与序章剧情公布





文 白菜　美编 Juxi

本作是跨PS3、X360与PSV三个平台发售的作品。目前两款家用机版本的发售日已经确定为2012年3月8日，而PSV版发售日却还未公布。是Capcom战略上的需要还是什么其他的原因暂且不明，总之先来看看本辑的情报吧。

街头霸王对铁拳

ストリートファイター × 铁拳

Capcom	FTG	发售日未定
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSV

相关报道 Vol.165 P68/Vol.168 P71/Vol.169 P63

以宝石系统打造适合自己的角色

宝石是能够提升角色能力的道具。战前给角色装备上宝石的话，在对战中满足发动条件，攻击、防御或速度这类能力就会上升。以下将解说宝石的基本种类与发动条件。



▲在特殊槽旁边的孔穴中，可以看到装备宝石的种类。



►采取高速扰乱战术时就装备绿色宝石。能增加角色的移动速度，只要抓住一点空隙就能展开攻击。



▲红色宝石发动后，攻击力就会上升。装上3个同类型的宝石，其效果更是会大幅提升。



◄黄色宝石的效果是提升防御力。给防御力低下的角色装备的话，就能弥补其弱点。

▼根据发动效果的区别，即使是同一角色，性能也会产生巨大的变化。



发动宝石效果的条件多种多样

▲►宝石有“通常攻击命中”、“遭到对手攻击”等各种发动条件。甚至还有特定必杀技命中才能发动效果的宝石。



效果发动会有宝石浮现



跃动的重型身躯 路法斯参战！

来自《街头霸王IV》的路法斯也将在本作登场！他的官方设定搭档为“红色重战车”桑吉尔夫。两人组成了“超重量级队”，而故事也与拥有强大力量的“潘多拉盒子”有所关联。路法斯那敏捷的战斗方式也值得大家注目。

将肯视为宿敌的男人。只要看到金发+空手道服的人就会将其错认为肯并上前挑战。



◀一边高速回转一边攻击敌人，超必杀技“台风大爆炸”的吸引力不容小觑！

序章故事公开

本作根据每一对官方组合，都设定了各自的序章故事。如果玩家选用官方组合以外的人组成搭档，也分为同系列角色组队和异系列角色组队两种情况，序章内容也会相应改变。

官方组合以外的序章

同系列格斗家组队的情况

从坠落到南极的陨石中发现了“潘多拉盒子”。为了将盒子据为己有，“Shadaloo”与“三岛财阀”等世界上的组织都开始暗中活动起来……





异系列格斗家组队的情况

同样是直径5～10米的陨石坠落下来的消息。不过画面变为了新闻报道的形式。

官方组合的序章

最强宿敌队 隆&肯

受到潘多拉之力影响的人会得到强大的力量。得知这一点的隆，为了调查让人陷入破坏冲动的“杀意之波动”与潘多拉的关联，与亲友肯一起踏上了旅途。





见证友情的力量吧！

▲两人曾在师父刚拳门下一起切磋琢磨。虽然是永远的宿敌，但只要一携手就会成为最强的组合。

谋略之拳队 一八&妮娜

■职业暗杀者妮娜（左）。她的暗杀对象究竟是……

为了达成目的不择手段

一八策划着从儿子仁那里夺回三岛财阀。他想借用潘多拉的力量，增幅沉睡在他体内的恶魔之力将仁打倒。于是与曾经想要取自己性命的妮娜一起开始行动。

士兵队 古烈&阿贝尔

军人与原佣兵组成队伍！

丧失记忆的阿贝尔得知邪恶组织“Shadaloo”有着关联他过去的线索。此时Shadaloo已经开始准备夺取潘多拉盒子。阿贝尔接受了美国空军的命令，与古烈一起潜入南极。

■曾经是佣兵的阿贝尔（右），是作为Shadaloo的魔王“维加”的代替身体而被制造出来的。

热血友情队 豹王&马杜克

追寻铁甲豹王的行踪

豹王曾经发誓要向杀害师父“铁甲豹王”的仇人马杜克复仇，但两人在战斗过程中达成和解。在得知南极出现像是铁甲豹王的人的情报后，两人向南极进发。



►铁甲豹王大幅改变了两人的人生。但是本应死去的他却活生生出现在南极，这个情报是否真实呢？

文 白菜 美编 sienna



无瑕传说R		
テイルズ オブ イノセンスR		
NBGI	RPG	预定2012年1月26日
日版	1人	5980日元
对应周边未定		
相关报道	1	

PSV

本作的发售日定在了2012年1月26日，仅仅于PSV发售后约一个月，看来游戏的开发已经顺利进入了后期。本辑“前线”将为玩家们带来PSV版另一位新同伴的信息，另外还有全新的“绊值”系统与战斗中的“气合”系统。游戏重制的精细程度已经不亚于重新制作一款新作，所有的粉丝大可安心并激动地期待续报。

与新的同伴孕育羁绊

『我是灵魂的救济者。为了拯救两个灵魂而来到了这个世界。』

孔威·塔
声：野岛健儿

年龄：24岁
身高：175cm
体重：58kg

与秋秋来自同一个异世界的神秘青年，虽然掌握着无数的法术，但态度温和，不喜欢争执。有时会表现出早已看透一切的举动。

异世界出身的同伴

从遥远之地来到卢卡他们所在世界的新同伴并不止秋秋一人，还有充满神秘气息的青年孔威。但他似乎知道本应是第一次见面的卢卡的事迹，理由不明。



▲不太在乎他人感受的孔威，时常故意用话中带刺的方式交谈，他讨厌在人前暴露出自己的弱点。

可靠而又神秘的术士







▲▶在出现选项的杂谈中，通过回答也有可能让绊值大幅上升，也许多多选择照顾对方，令对方高兴的回答会比较妥当？

与同伴间的羁绊事件

在本作中，同伴们的能力数值中有一项“绊值”，通过杂谈（Skit）中出现的选项和战斗中的行动可以将其提升，达到一定数值后，同伴之间就会发生“羁绊事件”。包括绊值在内的各项能力值可以在菜单画面进行确认，另外在该画面上表示的同伴插画全都是重新绘制的。

3名同伴的全新插画公开



安洁·塞蕾娜
善于处世的大姐姐司祭
声优：名家佳织

艾尔玛娜·拉尔莫
积极乐观的战争孤儿
声优：松冈由贵

利卡路德·索鲁达特
沉默寡言的精英狙击手
声优：平田广明

表示队伍气势的“气合”会大幅影响战况

在战斗中攻击敌人，完成连技，就会增加画面左上角的“气合槽”。气合槽分为4个等级，在每个等级上设定相应的“气合技能”后，达到该等级时就能发动各种技能的效果。



气合值越高战斗时越有利！

◀▲气合技能可以在城镇或村庄里的品级商店中，用GP（战斗胜利的报酬之一）换取。技能包括攻击力上升、自然回复等种种效果。

重新制作的插入动画

NDS原版中并没有插入动画，而在PSV版中，当故事进行到关键之处时，将会有大量的插入动画穿插在内。插入动画同样出自负责片头动画的Production I.G.之手。在PSV的高清屏幕下，享受华丽的视觉盛宴吧！











文 胧月 美编 咕噜

Shining Blade

シャイニング・ブレイド



故事

龙之帝国为了复活其盟主暗黑龙，从大地不断夺取精灵之力，导致世界陷入混沌之中。在这空前的世界危机之中，一群使用灵刃的战士们挺身而出。然而光凭他们的力量还不足以让精灵之力重返大地，还必须要有能够咏唱“玛娜之歌”的歌姬。于是，在这战火不断的舞台上，围绕歌姬们展开的凄美故事拉开帷幕……



光明之刃		
シャイニング・ブレイド		
SEGA	RPG	预定2012年春
日版	1人	6279日元
对应周边未定		

PSP

SEGA的“《光明》系列”经过PS2、PSP和Tony的几度洗礼，游戏类型和消费人群都发生了较大变化，尽管遭到部分老玩家的诟病，但也开辟了新的用户群。前作《光明之心》创下系列有史以来的最高销量，想来SEGA是不会改变《光明》的制作方针了。这次的《光明之刃》依然以剑与魔法的世界为舞台，一改以往的鸟瞰视点，这次变为类似《战场的女武神》的水平视角，更具临场感。作为第一报消息，率先公布其主要角色和故事背景。

厚重故事下的魅力角色

为了阻止龙之帝国的野心，库兰托尔王国、精灵国芬迪纳等国均燃起战火。这次先介绍主人公零志及其伙伴阿尔蒂娜、芬尼尔，敌方龙之帝国的主要登场人物也会一并亮相。

零志

声优：保志总一朗

闪光的灵刃战士

『龙之帝国的野心由我来阻止，所以永远不要绝望！』

本作的主人公，是被库兰托尔王国从异世界召唤过来的少年。他使用的武器名为“灵刀·雪姬”，作为被选中的勇者参加战斗。

▲战士类型的标准主人公，擅长物理攻击。

芬尼尔

声优：稻田御

白夜的银狼

『敌人由我来对付，你们护好伤员撤退！』

龙之帝国的反抗势力巴雷利亚解放战线的一员，担任实战部队的副队长。他统率着三教九流的队员，拥有很高的威望，与每个队员都相处融洽。

▲冷静与热血兼备的汉子，佩戴铁爪的双手使用暗杀拳战斗。

阿尔蒂娜

声优：井上麻里奈

银色森林的妖精公主

『别再惹我厌烦了，高不成低不就的人是最让我讨厌的！』

妖精王国芬迪纳的公主，守卫妖精族的圣地“银色森林”。意志坚定的同时，也被妖精族的各种守则束缚着。

▲妖精公主不出意料还是使用弓的，与零志的相遇改变了其人生。

罗泽琳德

声优：桑岛法子

赤色战巫女

『我是引导战场之魂的巫女，彷徨的魂魄们啊，随我而来。』

龙之帝国的巫女，为了复活暗黑龙而使用巫女之力集结充满怨念的魂魄。

法夫纳

声优：不明

假面龙骑士

“你们这种程度的能耐，连灵刃都会哭泣。”

帝国骑士，担任罗泽琳德的护卫。他能自由使用水晶剑，是零志一行几度面对的强敌。

斯雷普尼尔

声优：神奈延年

暗黑骑将

“你们应该能赶走我的无聊。和我共赴冥土吧！”

由帝国的力量复活的亡灵骑士，担任帝国游击军队的指挥官。他已经失去了清高和慈悲之心，比生前更加傲慢。

互相推动着救世之旅 咬合的命运齿轮

库兰托尔王国遭到龙之帝国的入侵，是役中战败的零志被推落大海，却万幸地被冲到妖精王国芬迪纳，与妖精公主阿尔蒂娜相遇。下面公布的即为本作序章的两个场景，另外从惟一的一张战斗图片来看，本作拥有多名队员的协力攻击系统。

与同伴一起使出的协力攻击



■零志和阿尔蒂娜的协力攻击。队伍中最多可容纳5名角色，与同伴们一起打倒敌人吧。

絮絮叨叨的公主大人



▲阿尔蒂娜是个古板的妖精少女，誓死遵从种族的一切规则。



▲妖精国似乎也遭到帝国爪牙的进攻。

失去精灵之力，被包裹在混沌之中的世界

本作营造了一个幻想的架空世界，帝国的阴谋致使大地失去精灵之力，世界各地的巨龙开始暴走，各种天灾降临，世界的平衡面临崩溃。为拯救这绝望蔓延的世界，主人公零志开始了他的冒险之旅，这里先公布部分场景的概念图片。



斗技场



▲昏暗天色下的斗技场透出惹人不快的色调，观众席崩塌半边。这里曾经进行过何种活动呢？

教会



▲荒废的教会遗址，庭院里的树木在失去精灵之力后枯萎。

妖精之乡



■被帝国赶出首都的妖精们前往避难的地方，自然气息浓厚。

城门



■库兰托尔王国的城门，延伸出的城墙非常厚实，既抵御帝国的侵略，也让人民免受野生怪物的袭击。

冒险据点的街景

世界各国的城镇皆为零志冒险途中的据点，图为两处不同的街头景色。

洋溢西洋风情的建筑

▶精致的街道设计是本作的魅力点之一，右边的城市被冰雪覆盖，可见冒险的地区跨度很大。



供冒险者们休憩调整





文 乌冬　美编 Juxi

继《基连的野望》和《SD高达》之后，《高达》题材的SLG再添一员，那就是接下来要介绍的这款《机动战士高达 木马的轨迹》，究竟本作是怎样的一款游戏，下面就让我们通过这次的报道来了解一下吧。

机动战士高达 木马的轨迹		
机动战士ガンダム 木马の轨迹		
NBGI	SLG	预定2012年1月26日
日版	1人	6280日元
无对应周边		

PSP

本作是由通称“初代高达”的第一作高达动画《机动战士高达》所改编的即时战略游戏，这是《高达》首次以这种类型游戏化，另外以战舰白色基地的年轻舰长布莱德·诺亚的视点来经历的一年战争也是本作的注目点之一。动画原作中为大家所熟知的各种名场面在游戏里都会得到重现，要如何在这些战斗中生存下来呢？那就要看玩家作为白色基地舰长的指挥能力了。



玩家要对自主行动的单位下达指示、将各战场上的战斗导向胜利。指示发出后就只需观战就可以了，玩法非常简单，同时玩家也能充分感受到战况随时变化的紧张感。







由自己亲手再现令人感动的名场面！

在变化无常的残酷战场中生存下来！





不朽名作《机动战士高达》体验传说的一年战争正史

宇宙世纪0079～0080
只身扰乱了吉翁军
为地球联邦军的胜利做出巨大贡献的
白色强袭登陆舰

吉翁军将这艘战舰称之为“木马”

地球联邦军
第13独立部队
飞马级强袭登陆舰
白色基地

在V作战的RX计划中建造，用来搭载采用了核心区块系统机体的母舰兼战舰。初代舰长保罗·卡修斯中校战死后，由布莱德·诺亚继任舰长。

全员坚守好自己的岗位！
左舷、弹幕太薄了！
炮手都在干什么？

掌握联邦胜利之匙的舰长就是你！
指挥白色基地进行战斗！





“在新作中能那么快遇到木马……看来我的运气也不错！”

和原作中一样，白色基地所到之处就会变为战场。一路胜下去的话，就会遭到更猛烈的追击，此时布莱德的判断是？



▲战况是瞬息万变的，玩家要预想到第二步甚至是第三步之后的状况，控制白色基地移动。

作为优秀的指挥官调兵遣将！

基本系统 运用战场模式和局部战模式使战局变得更有利！

在能把握整体战况的战场模式中，即便只下达了大概的指示也能进行战斗，不过当切换到局部战模式中的话，就可指挥MS作战了，善用每个模式吧。

少校！只要决定好目标地点就会自动进行攻击了！少校——！



战场模式 可观察战线全体的动向、索敌并对单位下达指示的模式，下达了指示后的单位会自动移动并攻击敌人。



制作人访谈

作为《高达》题材游戏中第一款即时战略游戏，本作以一年战争为题材、并通过白色基地的舰长视点来指挥战斗，可以说是一款舰长代理模拟游戏，下面就让我们通过对制作人宫路洋一的采访来了解本作的魅力吧。



REVERSE社长

宫路洋一

开发过《露娜》与《格兰蒂亚》等知名系列的Game Arts的前社长，也参与过《机动战士高达 基连的野望》和《高达Online》等游戏的企划。

本作面向的是“初代高达”的一代人

——本作是以原作动画的第一作为题材，究竟选择“初代高达”的理由是什么呢？

宫路洋一（以下简称“宫路”）：主要是因为动画即使距离播放时已经经过了30年以上的岁月，至今依然保持着很高的人气。虽然现在以新世代的《高达》作品为题材或是新旧《高达》混合题材的作品很多，但还是有许多人喜欢“初代高达”的，而且我认为这部分人的数量比系列中其他任一作品的粉丝都要多，所以推出能让这些人也乐在其中的作品，我认为是很有必要的。

——即时战略类型的游戏在欧美地区的人气比日本高，《高达》选择以这种类型游戏化也是第一次，请问其中的理由何在呢？

宫路：的确，即时战略是至今为止的《高达》游戏都没挑战过的类型，这也正是理由之一。还有就是刚才也说了，在“初代高达”的粉丝中，大多数都是有一定程度的年龄了，考虑到就算是看重播的人都已超过30岁，所以与其做动作游戏，不如做能够轻松上手并且有一定的作品，例如能让已经工作的玩家们在早上上班或午间休息的时间玩，这样一来就考虑到即时战略了。另一方面，制作没做过的游戏类型是我个人的兴趣，所以就想挑战一下在海外已经很成熟的即时战略型游戏。

局部战模式 在局部战模式中战场全体的时间会停止，活用的话可使战斗更加有利。

散布米诺夫斯基粒子！阿姆罗、凯、隼人，出击了！

出现圆圈便可进行局部战！

在战场模式中出现这种圆圈的话便可进入局部战，这时就指挥MS出战吧！

▲▼也有MS战的特写！

传说中的战场相继出现 你能在战场中存活下来吗？

容易上手却又有深度的即时战略游戏

——**请向大家说明一下光通过图片比较难理解的部分吧，所谓的即时战略，就是画面内的小单位都会全部自动行动吗？**

宫路： 是的，为此我想基本上大部分时间玩家只要观战就可以了，不过有时候光这样也无法取胜，还需要对单位下达指示，这期间的时间是停止的，玩家不至于完全没有思考的时间。因此虽说是即时战略，但事实上也没有大家想得那么难。

——**原来是在这点上比较容易上手啊。**

宫路： 没错，玩家只要下达移动的指示，战舰和MS就会自动移动并进行攻击，之后就只需观战就可以了，我想不擅长ACT和SLG的玩家都可以轻松上手。

——**如果以布莱德舰长的立场来看，这应该是一场相当艰苦的战斗，游戏的难度很高吗？**

宫路： 本作的流程是以“初代高达”的故事顺序进行的，熟悉原作的玩家都很清楚了，一开始是在Side7对付扎古，接着一路打下去，直到在宇宙要塞阿·巴瓦·库迎战数量庞大的敌军单位。也就是说，玩家能顺着故事的顺序学习游戏的要点，虽然谈不上非常简单，但我想还是能较容易上手的。虽然到现在为止也有很多高达题材的SLG，不过也有部分人觉得门槛很高，对于这部分人来说，本作是相当合适的作品。

连某场战斗的某个地方都会重现？

——**离开查布罗之后，就到所罗门和阿·巴瓦·库的战斗了，这些战斗与其说是以白色基地为主体，还不如说是联邦军全体规模的战斗，这些战斗会如何表现呢？**

宫路： 本作基本上以布莱德舰长的视点来进行的，但随着游戏的发展，也会有对整个舰队下达指示的场面出现，这时候玩家就体验指挥整个联邦军的乐趣了，同时了解到在白色基地以外的战场上发生了什么。另外除了有吉翁军的部队布阵、联邦军的配置这些按照原作再现的地方，游戏中也有一些原作中没有反映出来的战场，因此“初代高达”世代的玩家可以好好期待一下这些部分。

——**最后请对玩家说几句话吧。**

宫路： 这是一款可以轻松上手的SLG，请大家轻松地进入《高达》的世界吧。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

英雄们的联袂战斗新章开启！

PSP 伟大战斗 全面爆破

グレイトバトル フルブラスト

◆NBGI◆ACT◆预定2012年3月1日◆日版



时隔多年，“眼镜厂”Banpresto旗下的“《和谐英雄》（コンパチヒーロー）系列”再次启动，该系列是集合《假面骑士》、《奥特曼》、《高达》等作品中人气角色，以SD的可爱形象展开的穿越作品。可能不少玩家都忘记了这个系列，其实该系列是最早的一款跨作品合作的游戏，其后才出现《机战》这个广为玩家熟知的作品。

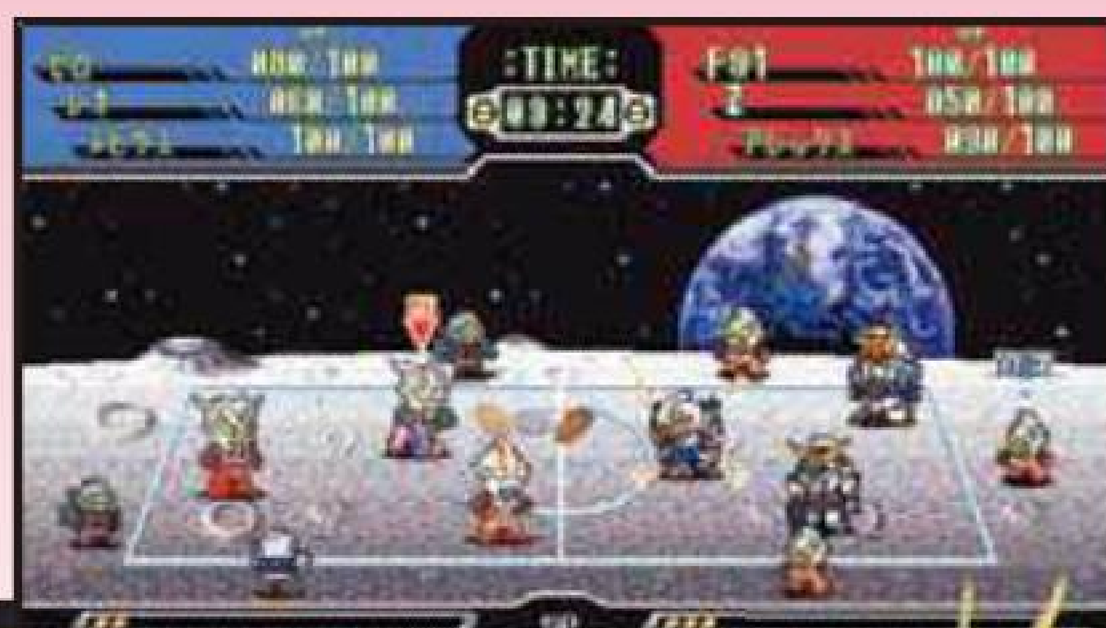
这款《伟大战斗 全面爆破》是“伟大战斗”诞生20周年的纪念作，同时也是系列时隔13年的最新作。游戏采用横版动作的方式进行，玩家可以从自由高达、高达、奥特曼、梦比优斯奥特曼、假面骑士、假面骑士Decade以及假面骑士1号中选择3人组成队伍。在战斗中玩家可以通过L、R更换成员，展开爽快的“穿越”连击。此外游戏还收录36位来自《假面骑士》、《奥特曼》、《高达》三大系列作品的援护角色，他们在战斗中可以为玩家提供各种支援。

此外游戏的限定版可谓非常厚道，除《伟大战斗 全面爆破》UMD外，还将收录“《和谐英雄》系列”中的《战斗躲避球》最新作——《战斗躲避球3》UMD，让玩家一个套装享受两款游戏。另外限定版还将收录游戏主题音乐CD以及《伟大战斗》20周年纪念册，假如你是这系列的FANS，就要密切关注咯。

（文：酷洛洛）



▲在进行关卡之前，选择出击的3名英雄吧。



▲限定版收录的《战斗躲避球3》。



▶作品角色、机体的必杀技亦将忠实还原。



“《工作室》系列”最新作转型女性向AVG！

“《工作室》系列”这个自1997年起发行了众多作品，活跃在家用机和掌机平台的人气RPG系列，其最新作居然是女性向AVG，这恐怕大大出乎玩家们的预料。本作继承了“《工作室》系列”的最大特点，以炼金术为中心展开，讲述了主人公继承祖母工作室，和妖精一起为了发展工作室而努力，在接受任务、调合道具的过程中认识了众多帅气的男主角，进而发生了一系列的故事。

本作的画风和“《工作室》系列”之前的作品完全一致，华丽的人设让人眼前一亮。同时各个角色的身分设定也十分丰富，从可爱的小妖精到炼金术士学员，从勇敢的冒险者到英勇的王国骑士……而系统方面目前公布的内容还不多，估计会保持Otomate一贯简洁便利的风格，再加上豪华的声优阵容，这款特殊的《工作室》推荐给亲爱的少女们尝试。（文：半夏）



PSP 艾露库罗娜的工作室 致亲爱的少女

エルクローネのアトリエ ~ Dear for Otomate ~

◆Idea Factory◆AVG◆预定2012年3月◆日版



▲可爱的妖精也会在本作登场。



▲优美的CG保持了“《工作室》系列”的一贯风格。

昔日小魔女登陆掌机平台！

PSP 小魔女帕妃 黑猫魔法店物语

リトルウィッチ パルフェ 黑猫魔法店物语

◆Cyberfront◆AVG◆预定2012年3月8日◆日版

本作是于1999年在PC平台发售的《小魔女帕妃 黑猫印的魔法屋》的重制版游戏，在更换了画师、声优以及对剧本大幅修改后在PSP上重新与玩家们见面。游戏讲述的是14岁的少女帕妃从过世的母亲那里继承了充满回忆的黑猫魔法店，不过却被告知该店铺有100万元的欠债，于是帕妃必须通过自己的努力开店赚钱，在10个月的时间内还清债务。



游戏由店铺经营和文字冒险两部分组成，文字冒险环节需要和故事中的各个角色发展剧情，与普通AVG大同小异；店铺经营环节中，玩家可以到野外采集各种素材放到店里贩卖，由于主角帕妃是见习魔法师，因此还可以对材料进行调合，制造出更加值钱的商品。商品需要由玩家自己定价进行贩卖，商店的人气会因顾客的评价产生变化。另外，商品贩卖有流行时期，随着季节的变化，玩家的店内陈列商品也要作出相应的变化，经常缺货或者不能完成订单的话，会导致评价下跌、客流量减少。

（文：阿鲁）





▲看上去很有《炼金术士》的感觉。



▲调合出来的物品价值自然比原材料要高。

用左手触碰世上不应存在之物！

PSP D阶段 苍华之章

フェイズD 苍华の章

◆Boost On◆AVG◆预定2012年1月26日◆日版



在第168辑的口袋光环DVD“游戏展望台”中，小编曾经为大家介绍过这款带有科幻色彩的学园AVG。《D阶段》是以4卷分别发售的形式构成，这是该系列的第1卷《苍华之章》。人类死亡、并在尸体消灭后，仍然残留在世上的东西就被称为“D阶段”，在历史上D阶段曾被称为亡灵和恶魔这类东西。而本作就是围绕着能够看见D阶段的少女藤代彩奈，以及失去左手的主人公为中心来进展的。主人公失去的左手处出现了D阶段现象，他能够操纵“看不见的左手”来触摸世上不应存在之物。游戏中如果仅仅跟随剧情进展阅读文字则什么都不会发生，在恰当的时间使用“D阶段”，才能让剧情产生变化，从而最终影响到故事的结局。

（文：白菜）



◀能够触摸到主人公的“幻肢”的藤代彩奈，她将是本作的中心人物。



▶将在第2卷《白影之章》中担当中心人物的高峰夏希。

全新的天下纷争拉开序幕！

PSP 战极姬3 割裂天下的光与影

战极姬3～天下を切り裂く光と影～

◆Systemsoft Alpha◆SLG◆发售日未定◆日版



《三极姬 三国乱世·霸天之令旗》延期到12月22日发售，而另一款同类游戏《战极姬3》也预定将移植到PSP平台。本作同样是以美少女为卖点、融入了战略要素的萌系游戏。玩家将以军师的身分，为织田信长、武田信玄、上杉谦信等大名出谋划策，最终将全国67块国土纳入自己的版图，实现一统天下的夙愿。

PSP版追加了新角色，令登场的美少女武将总数达到110人以上，曾作为PC版特典极具人气的江姬也将作为女主人公登场。剧本方面加入了三好家以及一个独立势力，令剧本总数达到系列最高的10个。新合战系统要求玩家在战斗前指明大将，一旦大将败走就将导致无血开城。占领城池后可以获得弓、马匹、书物等道具，奖励给手下武将的话可以提升她们的能力值。引入的部分新特技还会影响行动顺序，看准时机发动特技就能一发逆转！

（文：苍穹）

▶信长著名的敦盛之舞，人间五十年……



▶骑马上阵的武将统统变成了萌妹子。



从传说到现实

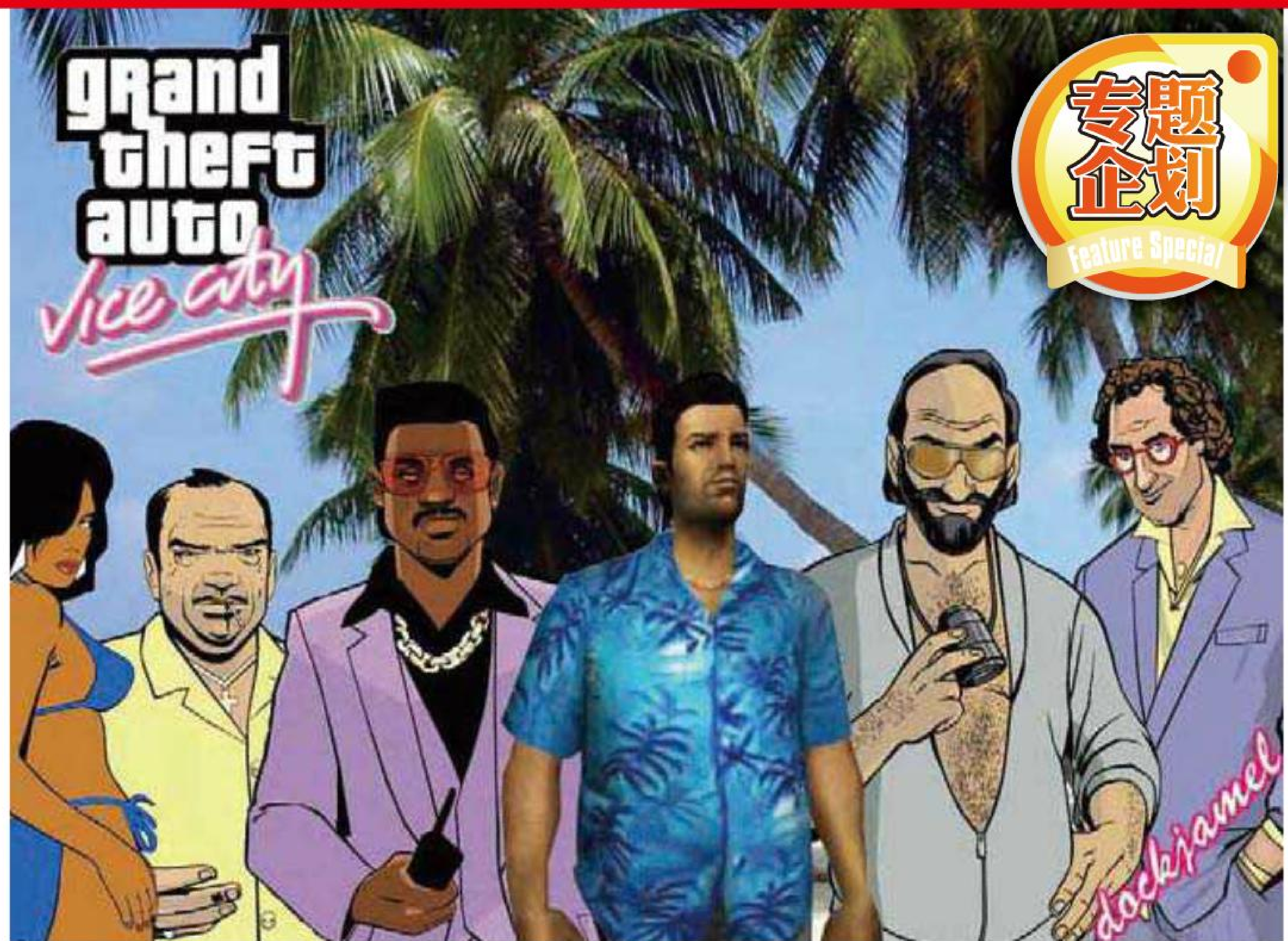
文 德科 编 酷洛洛 美编 澄香

为什么现在想在游戏中找到一个哪怕是比较传统的"super hero"或是单纯的"勇者"已经越来越难了？



◀从天空勇者到城市枭雄，游戏人物的变化反映了现实环境的跃迁。

——改变了的游戏角色



就像是不同时期的电影作品中反映时代变迁的主人公一样，游戏中的主人公也在不知不觉间从梦幻的虚拟时空被投影到了现实中来，我们的时代无论何时看起来都是最好的和最坏的。传统的游戏人物已经变得不再符合当今这个时代，现实环境的改变带来了游戏中角色的改变，游戏角色从《勇者斗恶龙》中四平八稳的脸谱型圣人变成了反乌托邦的修罗；女主人公也不再局限于等待王子或是站在主角背后加血回魔的美少女，而是选择以更成熟的方式自己站出来亲手解决问题；宅文化的普世传播让游戏内外的世界增加了更多的沟通；聚光灯下提线木偶般的明星角色渐渐失去了理想化的光环，变成了玩家为展示个性DIY出来的丰富自我。这些打破传统的改变都有现实中的各项元素渗透其中，原本理想化的游戏人物脱掉了精良的服饰和高高在上的精英身分，穿起了T恤衫和秋裤，以更加本色的姿态出现在我们眼前，下面笔者就试着梳理一下这变化的现状和产生原因，比对今昔，看看我们熟悉的游戏角色们在如今又有了哪些新的改变。

从救世主到混世魔王

在游戏的“古代”，玩家所扮演的往往都是救世主般的正义先锋，即便会有些挫折和纠结，但是最终的结果依然还是“正义战胜邪恶”。在进入新世代后，从反恐战争、金融海啸到现在的欧债危机，美国公众发起的“仇富运动”（“占领华尔街”），随着欧洲一体化渐渐隐没的国界线让西方国家的文化、思想、财富、宗教进一步融合；而美国梦代表的希望也在不断攀升的失业率中支离破碎；“反恐战争”这个挥之不去的阴影笼罩在每个人心中。习惯了自由放任之后，现代人突然发现对于突如其来的危机的应对竟然是如此的不靠谱。

原本这种沉重的经济困境虽然会涉及到游戏公司的营收计划，但是对于游戏的内容很难有多大的影响，因为玩家们早就已经习惯了从纷扰的现实跨进游戏的天堂庇荫。在游戏的世界里，无论出现怎样的危机——公主又被抢走了，和平又被打破了，世界又被某个报复社会的失足青年祸害了，胡同口的绿地又被无照商贩侵占了。似乎都明确指向同一个征兆——英雄即将登场。

只不过有些时候情况似乎出现了一些变化，当现实中危机的伤口久久难以愈合并且随时可能恶化的时候，习惯了等待英雄的



◀▼就算是士官长这样的英雄恐怕面对如今的经济危机也是一筹莫展。

群众们也Hold不住了。以往正气外露的样板主人公再也兜不住摇摇欲坠的信任危机，于是在游戏里反其道而行之。原本应该在反派队伍中带队领便当的恶人们，因为面对危机时表现出的决绝态度而成了最佳男主角。奎托斯在奥林匹斯的山崖边迈出的一小步，也开启了一个“反英雄人物”的成长道路，面对巨大的灾难，奎托斯所做的不是道义上的济世，而是出于本能地从个人情感出发选择了灭世。提到《战神》，玩家印象最深的往往是豪气、血腥的QTE、仇恨与被仇恨的反复叠加带来的压抑宿命，人神之战的悲壮雄浑，以及无处不在的R18限制级要素。如果我们结合西方社会进入新世纪之后遇到的上述种种矛盾，就会看到在奎托斯暴力血腥的复仇之路上铺垫的是对这些矛盾在游戏中的古典神话镜像，而奎托斯就像是一种质疑和恐惧，从而反抗这些矛盾的力量。

奎托斯的前世是一名斯巴达的军人，投入到战争中似乎也是无可厚非的事情，而奎托斯也正是在战争中被深刻的改变了自身的命运。就像是联军在阿富汗，伊拉克的“反恐战争”中虽然取得了战略上的胜利，但是无辜的民众和前线的士兵们也付出了生命的代价，如今的战争早已不存在“成就千秋霸业”或是“为了全人类的自由与和平而战”的豪迈与崇高，但其带来的创伤依旧很难在短时间内修复，作为战争机器的奎托斯从踏上战场的那一刻起就已经注定了自己的悲剧命运。并不是每一个在战争中遭受了身心伤害的士兵都能像《阿甘正传》里的丹中尉那样因为捕虾事业的发达而感谢上帝，更多的恐怕还是诅咒与复仇。为了复仇，奎托斯开足外挂原地复活，一个在战争中失去一切的军人开始了对社会的报复。

《战神》引起的社会层面的争议绝不仅仅在于那几声放荡的呻吟或是把头颅和热血抛洒得到处都是的残忍，即便在以前的游戏中也不乏各种暴力专家，但是奎托斯表现出来的更多是一种出现危机时采取极端手段的倾向，生活中的恐惧在游戏里被描述成了高高在上的神灵，被奥林匹斯之链束缚的奎托斯采取了现实中最后的、也是最糟糕的一种方式展开了以救赎为名的屠戮。从一个普通的军人到继承战神名号，再到成为一名奥林匹斯恐怖分子，在人与神的种族对立、弑神弑到两手发软的升级冲突中，由战争的参与者、受害者变成了战争的发起者和统治者。仿佛在现实世界中由反恐战争带来的一系列问题在《战神》中又经历了一次惨痛的轮回。

在当今时代早已经打开了潘多拉盒子的情况下，对于现实的忧虑始终困扰着世人，从神话到现实，恐惧和矛盾依旧，自残式的反抗也依旧。对于“《GTA》系列”的争议一直以来都是随着游戏素质的提升而猛涨，或者说，《GTA》每一部的进化也的确对得起那些孜孜不倦的口诛笔伐。厂商所选择的主角无一例外都是社会边缘人，在以往“肌肉就是正义”的横版闯关游戏中他们往往都是被主人公憋在版边圈踢的杂兵。他们的肤色、家世、背景和性格都与主旋律格格不入，似乎天生就是社会中的病态基因。但是在当今的西方社会中，人们在危机中自然避免不了重新思考带来这些现状的原因，已经有太多道貌岸然的精英被打回了原形，而《GTA》中的主人公们早就已经用他们自身充满矛盾的命运像纹身一般在社会的表皮上刻画出了一幅浮世绘。在《无名英雄》、《虐杀原型》等游戏中，主人公面对突如其来的超能力，也并没有单方面许下“能力越大，责任越大”的誓言。从救世主到“反英雄人物”的转变就像是一次黑暗原力的释放，当玩家心中对于原本游戏中救世主的身分感到质疑的时候，也可以选择以另一种方式终结混乱。


■和士官长的大义比起来，暴虐的奎托斯手段极端，但是却直入主题。

从童话公主到新时代女性

在大多数以男性为主人公的游戏中，女性角色一直以来往往就像是传统迪士尼童话中的公主，玉洁冰清、不食人间烟火，不管下没下过雨似乎总有彩虹在天际。一般都是在游戏开场时做一些简单的剧情铺垫，然后随着反派的登场而消失，直到“王子”救驾共赴Good Ending。久而久之，女性角色在性格上渐渐变得单一化，即便戏份时有增加，但是更多还是属于“治愈系”的角色，而且为了符合游戏中男主人公的伟岸，往往都被加上了“被保护”的色彩，人气可观但却缺乏独立性。别说是半边天了，能做到皮蓬那个级别的，恐怕也就是春丽师太了，况且师太也有苦恼，一旦失去速度和目押上的优势，蓄力系角色爆发力差的天然短板显露无遗，长期只能靠EX版百烈脚凹人实在有失颜面。与女性游戏角色的弱势并列的是女性玩家的孤立，有些厂商甚至还一厢情愿地在把简单可爱的儿童游戏当作是小朋友和女性玩家的共享。只有少数厂商愿意、并且知道怎样为女性玩家开发游戏，更多的时候女性玩家们还是只能尴尬地“碰巧也喜欢某款游戏”。“公主”们在性格上的单一造成了存在感的薄弱，不利于游戏人物在更多表现空间中的发挥。女性角色需要做出一些更加现实的改变，一种比起梦中情人的虚幻更加真实、多元化，也更加充满戏剧性的改变。从Ada的谍中谍，无论牺牲还是情感都让克劳德唏嘘不已的爱丽丝，到如今已经能够在游戏中独当一面的Saber、初音，其形象和地位都发生了不小的改善。电影《怪物史莱克》不仅把白马王子换成了一只绿皮怪物，就连同公主也嫁怪随怪变成了女兽人，没有了城堡的菲欧娜反而生活得更加充实自由。就像史莱克说过的：“怪物就像是洋葱，是有层次的，一层包裹着一层，越剥开就越有味道。”虽然游戏里还没有哪个女主人公在外形变得“菲欧娜”，但是层次感却越加明显。为了适应环境，更是为了实现自我价值，当代女性更多地参与到了社会活动中，公主般的彩虹美丽而短暂，而无限的天空才是更加自由和真实的舞台。于是我们看到如今的游戏中塑造的女性角色性格上更加独立自主，年龄和气质上也更加成熟。同时为了迎合女性玩家的喜好开发的游戏，都更加注重对于真实的表现和对于梦想和现实的结合。



▲很难想象这样的游戏如果出现在智能手机平台并与“淘宝”合体的话，会出现怎样的后果。

比如任天堂和多家知名服装品牌合作，明年初即将推出的《时尚女孩》类游戏。这类游戏最初由来自时尚浪漫的法国公司育碧所开创，起先只是NDS“泛生活工具类游戏”的一个小小补充，玩家可以在游戏中利用各种时尚服饰进行任意的搭配。这种游戏对于男性玩家来说就和陪女友逛商场没什么区别——带着信用卡受尽煎熬。但是无疑满足了女性玩家的需求。于是嗅觉敏锐的任天堂很快接轨，在3DS上公布了自主研发的《时尚女孩》游戏。游戏中的玩家扮演的主人公是一家自主创业服装店的老板，她以兴趣为职业努力筛选各大品牌服装，经营着自己的店铺，开创属于自己的美丽新生活。这样的设定看上去理所当然，缺乏鲜明生动的游戏性，只是把育碧的“洋娃娃换装”加上了一个通俗简单的剧情背景，但这样的结论主要是站在男性的角度得出的，首先这样的设定符合了如今职业女性独立自主的新趋势，其次如果你和身边的女性朋友交流过关于理想职业这样的问题的话，就会知道在她们当中的相当一部分人（大约三分之一还多，将近一半吧）心中对于开一家属于自己的服装店这件事情有着超乎寻常的虔诚和神圣感。（还有三分之一把信仰交给了宠物店和其他伟大的事业。）





除了《时尚女孩》这种女性向游戏选择女性主人公以外，在角色扮演、动作类等传统的游戏类型中，以男性作为主人公一直以来似乎已经成为了定式，尤其是对于日系游戏来说，除了《零》、《钟楼》等恐怖游戏为了烘托环境的需要选择女性主人公以外，在比较长的一段时间里女性作为主人公都少之又少。近年来，更多的一线游戏开始做出改变，将主人公设定为女性，而且不同于《DOA》售卖福利式的表现手法，游戏更多的是从女性主角自身特点出发构建世界观。《最终幻想XⅢ》、《战场的女武神》、《猎天使魔女》、《无尽传说》这些一线游戏都将主人公设定为女性，《最终幻想XⅢ》的主人公闪电尽管在外形上受到了一定程度的质疑，但是玩家们会发现闪电为了照顾自己的妹妹更多地承担了作为母亲的责任；《猎天使魔女》中性感的贝优尼塔面对敌人时是凶狠的女煞星，在女儿面前则变成了圣光笼罩的女神。想起以前游戏中清纯可爱的少女形象，这些游戏的女主人公在年龄和性格上来看更加独立成熟，实现了从女孩到女人的转变，从被动的接受到主动的选择，从男性玩家的审美为主要标准过渡到了从女性视角创建女性角色，在某种程度上也暗合了当今女性在家庭和事业中更加重要的身分。从作为受众的玩家角度来看，不仅是男性玩家感到新鲜感，更重要的是这样的女性角色也更容易获得女性玩家的钦佩和认可。

与此同时，女性玩家的审美也开始对游戏角色的设定产生影响。女性玩家的涌入给光荣带来了强大的支持。挥斥方遒的各路诸侯起初还只是由勇武刚毅变得清秀俊朗，然后慢慢地越发阴柔、暧昧，最后我们看到如今《无双》中的男性武将充满了莫名其妙但却实实在在的“基情”。除了关二哥这种被做成各种比例的塑像拜了几百年的


■“long time no see”这样的一个伊达正宗，男女玩家可以各取所需。

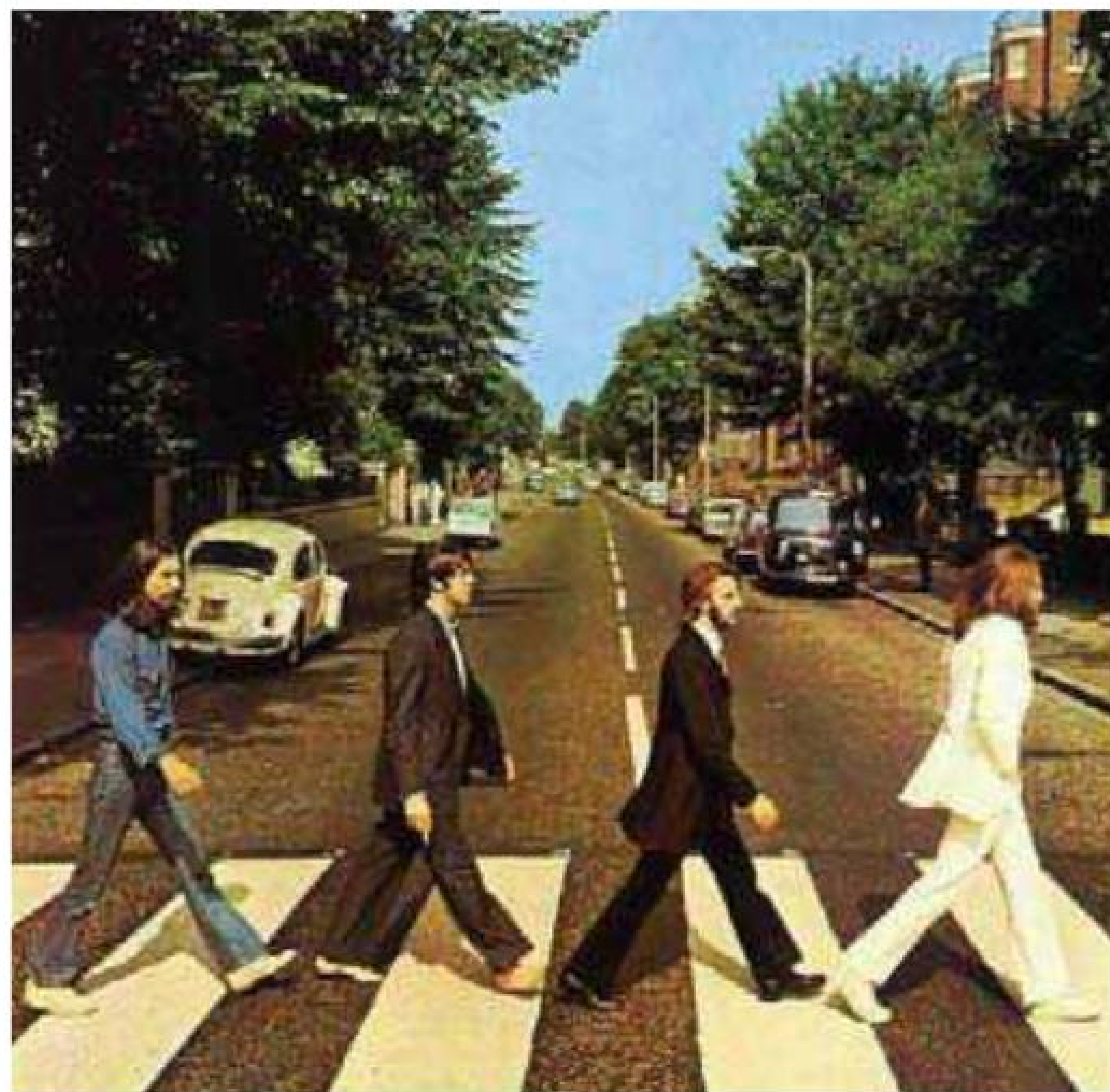
实在无法下手以外，其余无视历史的各种正太、帅叔、花样美男整齐地排列在货架之上。笔者相信一开始光荣并没有为《无双》的发展规划这样的一条隐藏路线，而之所以会出现这样的一个分支，很大程度上来自于后起的《战国BASARA》的成功经验。抛开作为一款动作游戏非常出色的手感和招式设计不谈，《战国BASARA》对于女性玩家，或者更广义一些来看，对于女性ACG爱好者都具有强大的号召力。记得在去年《战国BASARA3》发售之前，一个卖手办同时玩Cosplay的朋友向我建议：“等《BASARA3》出了你就多进货，在咱们这种动漫和游戏综合的市场肯定卖得特别快。”这建议我只听了一半，比计划多准备了一些，但是也远没有像《实况足球》、《使命召唤》的数量。结果我后悔了。别说是D版或是正版软件，很多女玩家都是等到游戏发售后直接连主机带游戏一起打包，个别粉丝甚至“老板来两份”。威武的“幸村撒嘛”、满口日式英语的“伊达大人”让当时已经自认为有一定经营经验的我重新认识了市场。Capcom的敏锐不仅限于对于“西进运动”的探索，在设定出“能够满足女性玩家的游戏人物”这样的全球性难题面前做出了突出的贡献。援引一位女玩家对该游戏的评论：“并不是一味的腐，那样子未免太过庸俗了，游戏在‘攻与受’的敏感问题上没有给出一概而论的表述，那种介乎于发放好人卡和被强吻的意外之间的暧昧反而让游戏中的人物拥有了更多自我表达的权限。”在这样的问题上我发现自己的智力又返祖回猩猩的水平了。

女性角色也好，女性玩家也罢。在这个以男性占绝对强势的领域，她们已经在游戏内外都获得了更多的话语权和选择权，尤其是对于受到了西方“枪车球”压制的日系厂商来说，趁着更多的劳拉出现之前，利用人设这种受到文化差异影响较大的优势继续对游戏中女性角色作出更多更深入的刻画率先开拓出第二战场。

从被轻视的到被追捧的

从《电车男》开始，“宅男”这种依托网络，ACG元素，新科技和淡化社会关系的群体作为当代亚文化的代表开始让大众所熟知。起初的“宅文化”在主流看来





◀▲从改良社会的时代良心到被社会改良的边缘团体，姿态相同但灵魂却已迥然不同。

就像是电车男表现出的那样孤独，缺乏交际。有些游戏类型起初尽管没有标明自身与“宅男”的同步率，但是却在发展过程中慢慢渐渐出现了倾向，以至于看上去给人一种“小众”的印象。不过随着与主流文化的渐渐融和，人们从表面看到了这个群体对兴趣爱好的专注，性格的简单随意，对比起激烈碰撞的现实生活，这样的生活态度反而更像是一种精神上的放松，于是越来越多的人开始从排斥变得喜欢以宅人自居。（尽管不少人自己也不太了解这个属性的具体概念，只是觉得装萌，好玩就参与进来了。）电影《钢铁侠》、美剧《生活大爆炸》的热映又将“宅人”在“聪明就是酷”的“技术宅”层面上加以引申，托尼·斯塔克的臭屁、谢尔顿的神经质让使原本闷骚木讷的宅男一下子爆发出了无尽的自信与幽默感。原本遗世独立的宅文化被吸纳进了流行文化的阵营之中，而在阵容扩大之后那些原本比较“宅向”游戏也看到了重归主流的道路。

虽然恋爱养成类游戏从来没有说过自己就是“宅男之友”，但是由于以前的宅男们在恋爱问题上的乏力，加上外界一些单方面的偏见，所以该类型游戏似乎就成为了御宅阵营的官方指定软件。而这些游戏中的核心——女主人公，在形象和性格上也渐渐形成了较为单一的设定，缺乏真实感和变数，原本强调的“体验恋爱感受”这个最关键的游戏元素反而也随着角色的套路化而失去了乐趣。非边缘化后，“宅男”概念的越发广义使其阵营扩大，人数增多，使得不少“年轻的单身男性”都被加上了宅属性，面对更多的潜在用户，对于游戏角色的设定和表现方式就需要做出更深入的改良。在这样的背景之下，游戏角色除了外形上的基本要求外，在真实性方面更加的贴近现实。在《深爱》这款现象级的恋爱养成游戏中，三位虚拟的女友被置放在了真实的生活环境当中，不同于以往以“告白”作为收尾的传统套路，游戏将与女友的相处和交往作为了主线，角色的表现建立在与玩家的互动的基础之上，拥有了更多的随机性，使每一个玩家都可以在游戏中拥有属于自己的游戏体验。三位邻家女孩般的主人公充满生活气息的言行举止赋予了游戏崭新的表现形式，使得很多以前没有接触过该游戏类型的玩家也都在尝试之后投入其中。

和内向羞涩的电车男不同，《生活大爆炸》中的主人公们因为兴趣相同、天赋过人，又占有人数上的优势，因此气场和环境明显强于电车男的小众空间。剧集的热播除了展示了“宅男”科学家在巅峰智商和“缺心眼儿”为人处世之间的过山车性格，四位主人公对于漫画的痴迷让我们看到了在美利坚的土地上也有那么多热爱动漫角色的爱好者。于是在宅人强大能量的感召下，





▲▶从被鄙视到被追捧，从“太宅了”到“潮爆了”，宅男的形象经历了一次时代的洗礼后焕然一新。

钱串子脑袋的游戏厂商又把这些经典的漫画角色一一放入游戏世界做起了兼职，尽管就像是那样漫画英雄类电影在影迷看来是那样的肤浅，这些改变而来的游戏也大多是敷衍了事，但不可否认的是，就像很多人是通过谢尔顿才认识了绿灯侠，这些游戏对于原作的推广还是起到了正面的作用。有趣的是作为其中异类的《蝙蝠侠 黑暗骑士》不仅成为了影史经典，相同题材的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》也很有可能成为有史以来第一款加冕"年度最佳游戏"殊荣的漫画改编游戏，果真如此的话，布鲁斯·韦恩在蝙蝠侠之外，便会多出一个"双冠王"的全新殊荣。这些由宅文化的衍生所带来的面目一新的游戏角色只是游戏与现实中临近领域互通资源的一个方面，带来的不仅仅是一个单一的角色，还有附在角色身上的一整套完整的作品世界观。《蝙蝠侠》的成功就在于从角色更进一步，像一个地道的宅男研究考证一部漫画那样，将原著的精髓移植到游戏当中，这样的态度也就奠定了游戏成功的基础。

从唯唯诺诺、缺乏自信的弱气"电车男"，到特立独行、唯我独尊的怪咖谢尔顿，性格上的渐渐强势符合了宅男越发主流、主动的地位和态度。游戏厂商自然也是不会怠慢了这个长期的优质客户，无论是宅男"深爱"的"AKB48"，还是因为宅文化的普及而活跃的漫画英雄，这些都可以算作是在宅文化的带动之下，游戏这个天然的阶级盟友作出的最热情的响应。

不过说点题外的，抛开商业塑造上的成功，宅文化最大的特点还是在于精神上的独立，主流社会就像是当年用唱片公司用签约的方式招安摇滚乐一样，把"宅"直接阉割成了在家呆着的无害状态，虽然让人们更加理解并接受了这种生活方式，但是从本质上来说却将"宅人"群体对事物有爱、考证、死死团、科幻魂、纠结、技术宅等优良细胞构成的入门基本门槛给一并抹杀了。

愿上帝保佑吃饱了的真正的宅人。

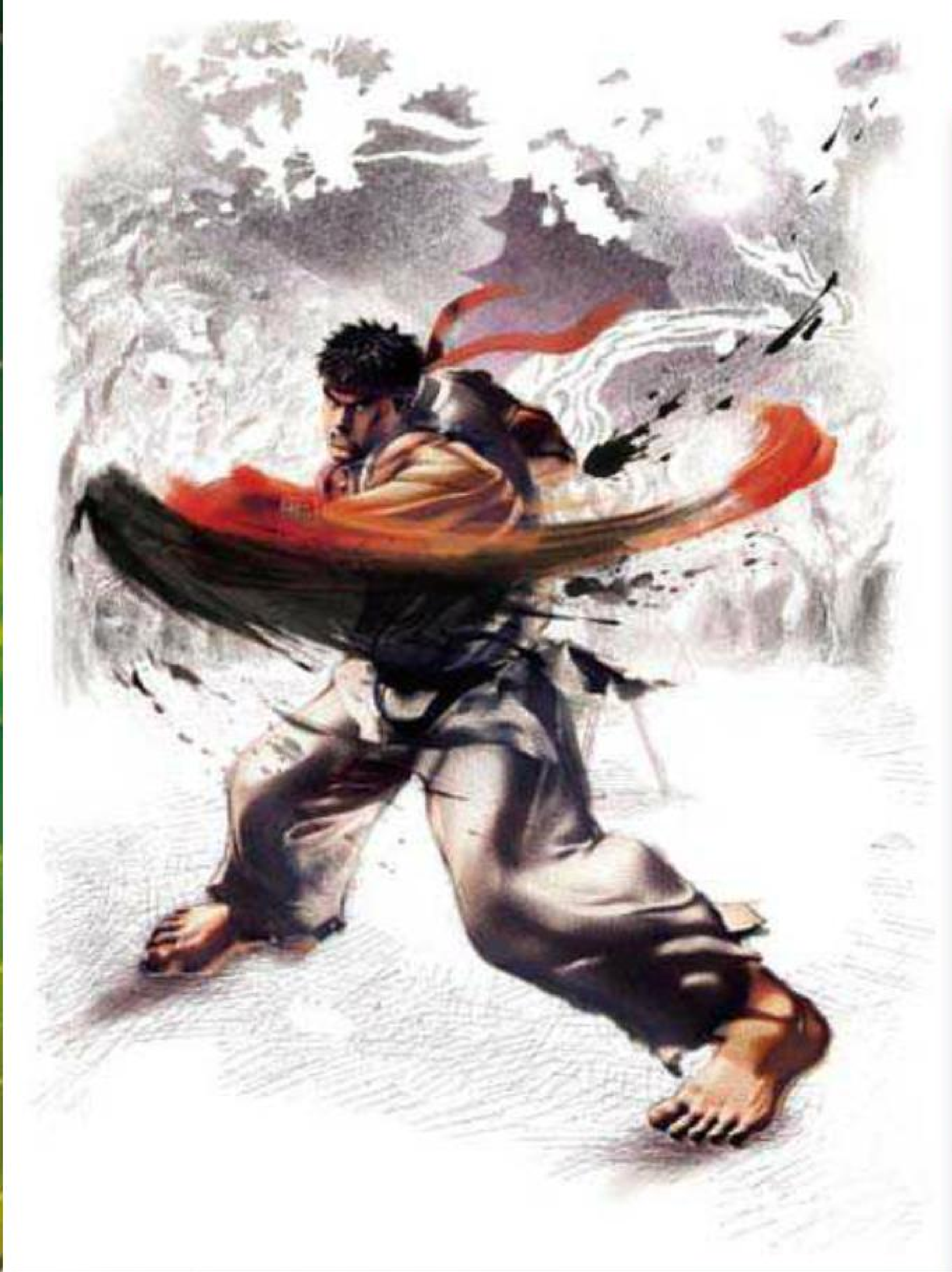
从"他们"到"我自己"

上面说到的那些被改变的游戏角色们虽然比起传统游戏角色来各有各的精彩，但是他们终归还是属于游戏开发者们的创作，对于玩家来说本质上还是以一种第三人称的角度来评判和体验，在"自我"和"他们"之间依然还存在着无法贯穿始终（从创建到成长到再见）的距离感。尤其是在这个"联机时代"，玩家们总是希望在同样的游戏中做出不同的表现，而表现的基础就在于要有一个能够将自我的意识更加真实完整地投影到游戏中的游戏角色。这样的意愿类似于社交网络的流行，Facebook、Twitter（国内则是微博、开心网等）为人们提供了展示自我的空间，更新状态、查看好友、加关注、推送变成了吃饭睡觉一般的日常生活内容。2.0版本的数字时代提供给了人们更多的自由展示的机会，每个人都乐于在与现实几乎平





▲大熊、女帝、甚平、多弗拉明戈……感谢自定义系统带来的高自由度，让笔者有幸和《COD》中的"七武海"交手。





◄▲游戏是属于制作人的，也是属于玩家的，但归根结底还是属于玩家的。曾经万年不变的经典形象正慢慢被玩家自己的选择所代替。



行的虚拟世界中表达自我的意愿。于是社交网络就同时具备了自我认知和沟通他人这两种人类最为基础，也是最重要的精神活动。

这样的诉求到了本就崇尚自由的游戏中更是如此。各种游戏中开始不断加强玩家自定义游戏角色的编辑功能。比如近年来美式RPG地位强势，在自己富了之后免不了要奚落一番曾经辉煌、如今却勉强维生的日式RPG。除了强大的图像技术，开放的游戏方式，美式RPG区别于传统日式RPG最重要的一点就是：角色的自由定制化。不仅仅是日式RPG，以前的游戏人物就像是电影，小说中给定的人物，其相貌、性格、身世全都已经各就各位，读者、观众以及玩家要做的就是被动或是主动地配合人物的活动来欣赏电影，或是完成游戏。尽管游戏的过程会充满坎坷与挑战，但是对于玩家来说，却始终没有完全将自己对于游戏人物的需求和理解融入到游戏当中，更不用说对其他玩家产生影响。

Wii主机允许玩家通过主机自带的"Mii"系统，将自身的形象以一个Q版卡通人物的造型在游戏中登录，并且形成一个主机内部半封闭的广场式空间，每一个在该主机上面进行过游戏的玩家都可以拥有一个属于自己的卡通形象，这样的设定实现了初步的形象自定义，但是这样的设定更多的还是像一个主机的ID认证，只是换成了一种更加卡通和亲切的形式，对于游戏人物的自定义还需要通过游戏本身和网络来实现。然后就来到了第二部分，如果说自定义形象在之前

的游戏中还可以通过更换装备、在流程中选择不同的分支来实现自我的话，那么在沟通环节上，就必须是在网络的环境中进行。这时候就需要游戏角色能够同时符合这两项标准：在游戏系统允许的范围内由玩家进行编辑；自定义的角色能够代表玩家与其他的玩家互动。本身就与社交网络近亲的网络游戏自然是具备这样的条件的。而对于传统游戏类型来说，能够成功的引入这样的系统来生成游戏角色，就意味着是以最流行的方式实现着革新与进化。

《使命召唤 现代战争》之所以能够开启一个家用游戏的“大联机时代”，就在于将原本重视震撼视听体验和激烈游戏过程的FPS游戏融合了《CS》的联机对战模式，最具开创性的一点就在于，为了让玩家能够更好地融入到联机模式当中，游戏允许玩家对于在线部分的游戏角色进行自定义，并且将“枪”这个FPS游戏中真正的主角作为重点加入到了定制部分。玩家可以对自身角色和使用枪械进行符合自己作战特点的设定，然后这些设定会第一时间呈现在激烈的网络对战中，每个玩家在展示自我的同时也会面对面地与同样编辑过自身特点的其他玩家遭遇，然后再将其中成功与失败的经验积累反馈到角色身上直到达成“人枪合一”的境界。在这样的一种循环中一步步加深游戏的乐趣。到了《使命召唤 黑色行动》，游戏已经可以允许玩家绘制个性化的LOGO图标，并且将这个图标显示在所持枪械和玩家的登陆ID上，于是我们在游戏中看到的各种LOGO简直就像是一个小型艺术展，让人不禁感叹当玩家可以有机会和角色融为一体的时候，居然也能够给游戏带来如此多的想象力。

以固定的人物角色完成游戏到可由玩家自由定义游戏角色的转变，就像是从Walkman进化到了iPod。不仅仅是《使命召唤》这种对于家用机来说尚且年轻的游戏类型，一些传统的游戏类型如何在基本玩法不变的情况下融合玩家的自我意愿，就成为了进化的关键。《怪物猎人》在PS2时代只能算是一款有个性的动作游戏，玩家自己选择武器和装备，然后用自己认为有效的方式狩猎怪物。但是在PS2时代，这样略显原始的个性显然和MTV般帅气、华丽的《鬼泣》、《鬼武者》、《无双》难以抗衡。而当时间来到如今这个更加强调和宣扬自我的时代，玩家们更加倾向于建立一个自己的标准，以游戏角色作为起点，并能够在整个游戏过程中保持这个角色与自我意识的统一，在此基础之上进而获得其他玩家的认可。《怪物猎人》就像是从传统游戏中的诞生的一个苹果产品一样，看上去似乎特立独行，但每一个尝试过的人都会欲罢不能，游戏中玩家以装备和武器作为基础，再将技能结合玩家的自身风格和习惯形成一个角色的完整构建，最后在与其他玩家的合作交流中体现这名角色的作用和价值。在这里游戏角色真正变成了玩家自己，如果把游戏比作是一个舞台，以自我定制化的角色参与其中就是让玩家从台下的观众变成了台上的演员，角色位置的变化带来的是玩家对于游戏投入程度的大幅度上升。

结语

游戏角色的改变就像是一个人的成长，最初的阶段制定的往往是千篇一律的统一发展目标，在一个单调却安全的环境中慢慢长大。然后在焦躁叛逆的青春期到来后开始对外部世界产生质疑和反抗；接着在与异性的交往中慢慢学会了欣赏与尊重，目光中的梦幻色彩变得更加真实；随着认知的增加，它们拥有了自己的兴趣爱好，在与环境的互动中提炼出了自己的个性，而且希望这种个性能够用来改变自己所处的环境，并在这个过程中不断完善自我。

随着时间的推移，游戏内容的变化，游戏中的角色还会出现更多的改变，在时代环境的影响下，制作人和玩家对于游戏角色的理解还将继续深入下去，我们相信在这个过程中，也必将诞生更多精彩有趣的角色。

文 乌冬　美编 sienna

说到忍者题材动作游戏，那就不得不提世嘉的"《忍》系列"，游戏以出色的手感和超高的难度获得了许多玩家的好评，MD上的《超级忍2》至今还被喜欢怀旧的玩家所津津乐道，而本作正好也是一款向《超级忍2》致敬的作品，下面就让我们随着游戏来缅怀一下《超级忍2》吧。





Shinobi 3D

©SEGA

忍 3D		
Shinobi 3D		
SEGA	ACT	2011年11月17日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

3DS



系统

菜单

中断した场所からゲ-ムを再开	从中断存档处继续游戏
ゲ-ムを续ける	从最后的自动存档点处继续游戏
新しいゲ-ムを始める	开始新的游戏
ヘルプ＆オプション	プレイ方法（确认游戏玩法）、操作设定（更改各键位的作用）、オ-ディオ设定（调节音量和开启/关闭得分效果）、クレジット（查看制作人员名单）、デ-タを删除（删除存档）
エクストラ	スコアアタック（自由挑战已经过关的关卡或进行挑战模式）、shinobiシアタ-（观看保存的录像）、道场（熟悉操作的练习模式）、ギャラリ-（鉴赏模式）、实绩（确认实绩）
すれちがい通信	进行邂逅通信挑战关卡

难度

开始新游戏时，可以选择游戏的难度，注意难度一旦定下，到本次通关为止都不能更改。下面是所有难易度的区别：

	命数	续关次数	记录点	自动存档
イ-ジ-（简单）	无限	无需续关	多	每一版结束后
ノ-マル（普通）	5	无限	多	评价画面后
ハ-ド（困难）	3	3	少	无
ス-パ-ハ-ド（超困难）	1	3	少	无

画面解说



1、剩余生命数
2、手里剑数量
3、体力
4、分数倍率（作用见后）
5、分数倍率槽
6、现在所选的忍术
7、强化符号（作用见后）
8、分数
9、时间
10、奖励金币取得情况（作用见后）
11、录像标志（可在过关后保存录像）
12、现在过关评价预想
13、大师金币取得情况

动作

移动（滑杆）

左右控制主角的移动，下为让主角蹲下，上一般在需要抓住绳索悬吊时使用。

跳跃（B）

跳跃的高度根据按键的力度而定，短按为小跳，长按为大跳。

八双飞（跳跃中B）

也就是一般ACT中的二段跳，比通常跳跃跳得更高更远。

三角飞（跳跃碰到墙壁时B）

跳跃碰到墙壁时按B，会借助墙壁往反方向跳跃，借助这个技巧可快速通过细长的竖向通道。

防御（R）

本作的核心系统，可以防御敌人的大部分攻击避免受伤，注意只有按下按键后的短时间内有判定。

勾爪（X）

向正上方放出勾爪，击中可悬吊的地方时会变为悬吊状态。

接近攻击（Y）

游戏的基本攻击方式，通过不同的按键方法可使出各种各样的招式。

连斩	连续输入3次Y
大裂斩	按住Y蓄力后松开/防御后滑杆前+Y
半月斩	蹲状态Y
升银流	↑+Y
金刚落	八双飞中Y
隼落	↓+A/Y

手里剑（A）

投掷手里剑，每投出一个画面左上角的手里剑数量减1，最大可5连投，用完后随着时间经过补充。

八双手里剑（八双飞中A）

将手里剑以扇形放出，会消耗全部手里剑。

滑铲（蹲下B）

向前滑行一段距离，可通过部分低矮的通道，或是躲过部分打点高的攻击。

木叶渡（空中碰到敌人时B）

空中碰到敌人时按B，可将敌人作为落脚点再次腾空，并且给予敌人伤害。

忍术（L）

忍术一共有火、土、雷、水四种，可点击下屏的四个图标进行选择，再通过L键发动，忍术发动后可获得各种各样的效果，不过只能使用一次，如想再使用就必须得获得卷物。

火	给予画面内所有敌人大伤害，一定时间内可投出贯通敌人的手里剑
土	一定时间内无敌、移动速度和攻击力强化，效果消失时体力强制变为1并不能使用手里剑
雷	可使3次伤害无效化
水	一定时间内跳跃、移动速度、手里剑回复速度强化

道具解说

	卷物	关卡内已经用了忍术的情况下，获得卷物可再次使用，未使用的话则转换为分数
	生命	生命+1
	强化	攻击力提升（画面右上出现强化符号），受到伤害时效果消失
	鸡腿	体力25%回复
	烧鸡	体力全回复
	奖励金币	每关有1个，获得后会在下屏表示，可进行过关后的奖励小游戏
	大师金币	每关有2个，获得后会在下屏表示，可解锁新的挑战关卡
	分数金币	增加分数，有金、银、铜三种
	炸弹	陷阱，出现后一段时间爆炸

评价系统

过关后系统会根据玩家的表现给予评价，影响评价的只有分数。分数的增加方式是击中、消灭敌人以及成功防御攻击，另外还有在限定的时间完成关卡。相反受到伤害或死亡则会扣分，另外还有超出限定的过关时间以及使用忍术。

除了以上的几点外，想获得高分还要活用分数倍率系统。每当攻击和防御连续成功后，就可使画面右上角的分数倍率槽增加，从而得到分数翻倍的效果（最大4倍），同时提升移动速度，不过一旦受到伤害倍率槽就会清零，所以要获得高分尽量减少受伤是非常重要的，还有一招能秒的敌人也要鞭多几下尸来赚分。

实绩

实绩可以看作是成就，当达成指定的条件就能获得，从而解锁游戏中的一些隐藏要素。

名称	获得方法
落忍者	掉入即死地段死亡
忍の道は防御から	被飞行道具打死
接近战に注意	被接近攻击打死
罠にかかった忍者	在会受伤的地形和陷阱处死亡
むくろの山	累计死亡100次
我に力あり	使用过忍术
忍术使い	累计使用忍术100次
受太刀の雄	成功防御敌人的攻击
选ばれし者	成功防御敌人的攻击100次
鲛越え	从第六关的鲨鱼头上跳过
プレイヤ–の鉴	看完制作人员名单
达人に矢玉は无用	不使用手里剑通过任意一关
手里剑の岚	不使用接近攻击通过任意一关
蝶のように舞い踊る	不使用防御通过任意一关
钢のみにて切り抜ける	不使用忍术通过任意一关
【S】はSHINOBIの【S】	普通难度以上全S评价通关
やり込みプレイヤ–	取得所有的大师金币
ボ–ナスマスタ–	取得所有的奖励金币
忍は死なず	通过奖励小游戏
忍者の弟子	简单难度通关
忍者の英雄	普通难度通关
忍道极めし者	困难难度通关
我こそは忍なり	超困难难度通关
冷たき手	第一关BOSS无伤胜利
冷彻なる技	第一关BOSS两分钟内胜利
胧の里の收集人	获得第一关的所有大师金币
胧の里の赏金稼ぎ	获得第一关的奖励金币
胧の里の传说	普通难度以上获得第一关的S评价
华丽なる破坏人	第二关BOSS无伤胜利
高速の破坏人	第二关BOSS两分钟内胜利
ZEEDシティの收集人	获得第二关的所有大师金币
ZEEDシティの赏金稼ぎ	获得第二关的奖励金币
ZEEDシティの传说	普通难度以上获得第二关的S评价
ブレインフリ–ズ	第三关BOSS无伤胜利
ケ–ルヘッド	第三关BOSS两分钟内胜利
输送列车MG97の收集人	获得第三关的所有大师金币
输送列车MG97の赏金稼ぎ	获得第三关的奖励金币
输送列车MG97の传说	普通难度以上获得第三关的S评价
胜利の喷烟	第四关BOSS无伤胜利
高速の解体屋	第四关BOSS两分钟内胜利
ジャングルの收集人	获得第四关的所有大师金币
ジャングルの赏金稼ぎ	获得第四关的奖励金币
ジャングルの传说	普通难度以上获得第四关的S评价
惊异の反射神经	第五关小BOSS（忍者）无伤胜利
ニンジャハッカ–	第五关小BOSS（核心）无伤胜利
マタド–ル	第五关BOSS无伤胜利
超兽使い	第五关BOSS两分钟内胜利
空母の收集人	获得第五关的所有大师金币
空母の赏金稼ぎ	获得第五关的奖励金币
空母の传说	普通难度以上获得第五关的S评价
シャ–クハンタ–	第六关BOSS无伤胜利
高速の板前	第六关BOSS两分钟内胜利
ZEED研究所の收集人	获得第六关的所有大师金币
ZEED研究所の赏金稼ぎ	获得第六关的奖励金币
ZEED研究所の传说	普通难度以上获得第六关的S评价
手の内を知る者	第七关BOSS无伤胜利
剑は发よりも强し	第七关BOSS两分钟内胜利
シャド–テンプルの收集人	获得第七关的所有大师金币
シャド–テンプルの赏金稼ぎ	获得第七关的奖励金币
シャド–テンプルの传说	普通难度以上获得第七关的S评价
无伤の霸者	第八关BOSS无伤胜利
世界最速の忍	第八关BOSS五分钟内胜利
シ–クレットミッションの收集人	获得第八关的所有大师金币
シ–クレットミッションの赏金稼ぎ	获得第八关的奖励金币
シ–クレットミッションの传说	普通难度以上获得第八关的S评价
我こそはジョ–・ムサシ	解锁所有邂逅挑战关卡
16ビットのアスリ–ト	通过所有邂逅挑战关卡

关卡攻略

第一关 胧の里

1－1

游戏开始后马上就会遇到最基本的绿



衣杂兵，这种杂兵的远距离攻击方式是先在地上水平投掷两发手里剑，然后再跳到空中往斜下投掷第三发手里剑，可防御了前两发手里剑后在他起跳的时候接近斩杀，又或是在他投掷前两发手里剑的时候直接跳过去砍。接下来遇到的白衣杂兵为绿衣杂兵的增强版，他在投掷了一发手里剑后会跳过来进行接近攻击，如果像对付绿衣杂兵一样跳过去砍的话很容易中招，最好把手里剑和接近攻击都防下后再砍。在第一个着火的房子内会有提示用勾爪，用勾爪吊到房梁上后再按一次X即可来到房顶，这里有一个杂兵，根据提示用QTE击杀。用三角飞通过一个竖向通道后出来时要小心，这里会有敌人用手里剑从侧面偷袭。第二个着火的房子则和前面相反，需要从房顶下到屋内通过，方法为按↓+X悬吊在房梁上，再按↓来到地面。接下来的断桥用勾爪悬吊通过，过桥后的高台需要借助攀附在凹槽处才能到达顶端，注意上来后马上会遇到杂兵，要做好防御的准备。从高台下来后的锁链兵用滑铲躲过攻击来对付。最后的第二个断桥也一样用勾爪通过，不过要用二段跳才能勾得着断桥顶部。

1-2

这节的骑马战为强制卷轴关卡，除了要左右移动躲避树木外，还要用跳跃来躲避倒在路上的横木，顺便回收空中的道具，追兵则用普通攻击对付。



1-3

1-3一开始就是连续的杂兵战，因为每个敌人的间隔不是很大，对付一个时注意不要引出后面的敌人，以免遭到围攻。关卡中部的刺针地形需借助三角飞和二段跳通过，使用三角飞的时候得紧贴墙壁，否则很容易会误使出的二段跳而受伤。接下来在过桥时处会遇到铠甲兵破坏吊桥，可以用剩余的木板作为落脚点或是用二段跳+方向键↑悬吊在缆绳上通过。这节最后是对付之前的铠甲兵，他的攻击很单调，只有冲击波一种，可趁他出招的时候用金刚落+三连斩对付，击倒后来到洞窟内部砍掉竹筏的绳子进入下一节。

1-4

这节有许多考验跳跃操作的地方，除了得看清楚每个落脚点外，还得注意对面有没杂兵埋伏。最后守关的是加强版铠甲兵，不仅防御力更高，而且放出的冲击波还会返回，可以攻击的间隙很少，所以最好不要贪刀，每次一个金刚落是比较保险的。

1-5

一开始没有杂兵，注意天花板上有刺针的位置要用二段跳+勾爪通过。从洞窟出来后的第一个悬崖要注意不能直接往对岸跳，否则会被对岸等着的杂兵攻击打中，直接坠落悬崖，得先攀附在悬崖的凹槽处，待他攻击完后再上去。接下来是雪山的攀爬部分，一直往右上角跳就能通过，不过这里有不少宝箱，可以好好找找，另外右下角（如图位置）有一个隐藏的房间，需打破地板进入。



BOSS战 雪女

雪女一开始被冷气防护罩包围，我们的攻击无法穿透，只有她进行吹雪攻击时攻击才能奏效，当砍到她时会有QTE提示，QTE成功的话就能对其造成重创，重复几轮就能将其击破，另外还要注意她被攻击后会放出冰锥。

第二关 ZEED シティ

2-1

一开始是公路的追逐战，和骑马战不

同，这里不需要自己控制左右和跳跃，只要当作为平台的车被破坏时跳到另一辆车上就可以了，从后赶上的敌人则用手里剑对付。最后有场小BOSS战，对手是装甲车，同样先通过在车辆间跳跃来躲避攻击，之后当自己的车和BOSS并行时就用手里剑攻击，值得一提的是BOSS战前有个强化攻击力的道具，得到的话这里会轻松一些。BOSS战后还要走一小段路才能进入下一节，需要悬吊的地方记得跳跃时要按住滑杆↑，以免摔死。

2-2

开始有上下两条路可选，上面的比较考验跳跃的技巧，这里推荐走下面的，不仅相对轻松些，而且左下角还有回复道具。在公路上要小心穿梭的车辆，注意这里不少平台的下面都有隐藏的道具，可以好好探索一下，最后进入大楼内部再前进一会就能进入下一节。

2-3

大楼第一层要注意背景车辆的扫射，看准射击的间隙通过即可，之后是搭乘电梯上升，过程中会不断有敌人从上方出现或从通风道里射击，得眼观八方，不行的话就防御吧。第二层相对简单些，只有杂兵战，而且在电梯间里只要根据提示按Y后就会自动来到上层。第三层因为被破坏，地形上要比前两层难走一些，不过没有会导致受伤的机关，注意敌人的攻击即可。最后的一个电梯间是本小节的难点，前进方法虽和第一个电梯差不多，不过还增加了有攻击判定的蒸汽，由于行动上受到限制，会更加容易受伤。



BOSS战 双子机器人

BOSS是两架机器人，攻击方法有三种，第一种为来回穿行，这招不能防御，只能用滑铲来躲，并趁机用手里剑攻击。第二种是平行射击，可以防御，防御完后还能用手里剑反击。第三种是从空中进行交叉射击，当射击完后会出现QTE提示，跳跃接近按X就能对它们造成重创。

第三关 输送列车 MG97

3-1

第三关只有一节，都是在列车上行动，列车都分为车顶和车厢两部分，车顶是直路而且敌人较少，想赶路的话可以直接走这里，而车厢内大部分都要迂回前进，同时还有需要悬吊前进的地形，不过这里还有许多道具，想达成收集要素的玩家可以多探索一下。关卡中期开始出现生化系敌人，其中小型的速度很快，最好是防御后反击；蓝色的触手无法完全消灭；人型的生化兵要用手里剑攻击头部，另外还要注意喷火兵被击倒后会爆炸，砍了三下后就要及时远离。

BOSS战 生化兵器

这关BOSS最常用的招式是抛物线放出冰锥，冰锥落到地上会形成刺针地形，限制我们的行动，所以当BOSS用这招时最好是不要乱动，直接原地防御，这样就不用担心冰锥落到地上了。第二招是触手的两连发，伤害很高，同样也是用防御应对。最后的旋转攻击不能防御，推荐在版边位置用二段跳躲，用完后它会进入晕眩状态，这时靠近它身后就能QTE了。



第四关 プラットジャングル

4-1

这关的难点在于除了要躲避刺针地形外，还要对付许多敌人，而且杂兵经常会

三三两两一起出现，一不小心就会连续受伤，最好使用手里剑开路，尽量减少同屏的敌人数量，会防御手里剑的再近身攻击。新增敌兵里用短叉的黄衣杂兵非常棘手，不仅速度很快，还会防御近身攻击，需破了防后才能对其造成伤害。另外本节大多数回复道具都隐藏在高处的平台上，HP不够时可以多留意一下屏幕上方。最后避过直升机的导弹轰炸后再前进一小段路就可进入下一节。



4-2

这节没了刺针地形，却多了一架直升机，直升机会一直使用导弹向我们攻击，不过现在我们还不能反击，只有依靠掩体或不断移动来躲开它的追击。敌人里增加了弓箭兵和高射炮兵两种会抛物线攻击的敌人，虽然它们在平地上的威胁不大，但是在需要连续跳跃的平台上就会变得很棘手，很容易因为被击中而坠落悬崖。另外新增的机械兵也不能大意，不仅HP多，且手里剑无效，得看准它攻击的时候绕到身后来砍，当然不想惹的话就直接跳过它吧。这节中途要对付两次小BOSS，打法是站在靠近版边的位置等它冲过来，快接近的时候就用跳跃躲开，让它撞墙，这样就会出现攻击的机会了。

4-3

这节需要使用陀螺仪操作主角在水上滑行，由于没有杂兵，只需专心躲避障碍物就可以了。中途有不少跳板，有些跳板后面是金币，有些则是陷阱，得看清楚后再选择。水面区域过后会回到陆地区域，接下来之需跳过两个断崖便能进入下一节。

4-4

本节需要边前进边躲避潜艇的攻击，一共有两次，注意地面受到攻击会留下刺针地形，所以不要犹豫，走得越快越好。

BOSS战 直升机

BOSS是之前一直追着我们的直升机，它的攻击方式有四种，第一种是从场地内侧发射导弹，导弹会在地面留下火焰，得躲在火焰的间隙里。第二种是从侧面用机枪扫射，跳跃躲避即可，还可趁机用金刚落反击。扫射完后它会从版边出现用机枪水平射击或发射导弹，其中机枪的防御时机比较难掌握，不过它使用这招时会根据我们的位置调整高度，所以可以用跳跃引诱它提升高度，这样子弹就完全打不到我们了。相对地，如果它并不会因我们的跳跃提升高度的话，这就表示它要发射导弹了，导弹的速度很慢，可以直接砍掉，并且当它发射完后跳至其正前方还能进行QTE，但QTE的提示时间很短，造成的伤害也不多，所以直接攻击也没差。



第五关 空母

5-1

敌人的配置和上一关差不多，注意许多高低差地形后面都有敌兵埋伏，着地后要马上做好防御的准备。后期竖向的通道需借助攀附点前进，之前记得先把碍事的悬浮侦察机消灭，以免发生意外，上到最顶层对付完守门的加强版铠甲兵后，再前进一段距离就可进入下一节。

5-2

一上来第一个敌人扎堆的地方要用勾爪先到上层，收拾了机械兵后再对付下面的敌人。最后是在停机库对付一波敌人，要注意战斗机喷出的尾气是有攻击判定的，战斗时

要避免碰到，另外飞刀兵投出的刀会抵消手里剑，最好是防御后再反击，全灭敌人后进入下一节的空中战。

5-3

虽说空中战，但打法其实和地上时差不多，专心对付不时出现的敌人就可以了，战斗机之间的激战大多不关我们的事，惟一要注意的是当画面出现红色提示的时候要马上二段跳，否则会因战斗机360度旋转而坠落致死，而第二次提示的时候则要下蹲躲避机枪的扫射。

5-4

这节的炮台都是可以打掉的，注意横向发射的炮台旁都会有悬浮侦察机，最好使用金刚落一并消灭。中途要对付小BOSS——忍者，他的攻击方式有落下攻击和飞踢两种，落下攻击可以根据影子的位置来躲，而飞踢只要往反方向跳就可完全无视，它的HP很少，抓住其每个攻击后的间隙进行反击很快就能解决。BOSS战后落到下层，这里的敌人依然没有多大变化，前进不久就会迎来第二场小BOSS战，这个BOSS弱点是上下移动的核心，只能用手里剑来打，每造成一定伤害后，核心的会收起来并放出蒸汽，得通过悬吊或移动到没蒸汽的地方来躲。接下来的一段路要注意不时打开的闸门，被吸出闸门的话会直接摔死。



BOSS战 超级士兵

非常简单的一个BOSS，只有皮厚一个优点，掌握了他的攻击规律后基本可以无伤取胜。BOSS首先会来回冲撞，这时先背对他，等他过来后就起跳回避并用八双手里剑攻击其背部的弱点，成功造成一定伤害他会撞到墙上直接晕过去，这时就可以过去QTE了。BOSS醒来后会悬吊在顶端向我们接近，可以直接往其身后移动，等他下来后又是一顿暴打。

第六关 ZEED研究所

6-1

这节的直路上没有遮掩，非常容易受伤，要活用防御以及悬吊来减少伤害，其中飞刀兵切忌跳过去砍，挡了飞刀后用手里剑反击。下降的电梯区域有四个敌人一左一右埋伏，最好不要等敌人出现再打，直接主动出击，而后面上升的电梯区域也是一样，埋伏的敌兵跳起来砍，这样就不怕被前后夹击了。最后要对付小BOSS——机器鲨鱼，它只有咬一种攻击方式，看到它快过来的时候就跳起来躲并用金刚落反击，注意不要贪刀，因为它缩回去的时候也有攻击判定，机器鲨鱼每攻击一次后都会出现两个杂兵和三个金币，这里要以消灭杂兵优先，避免出现杂兵和机器鲨鱼同时在场的情况。

6-2

考验跳跃技巧的熔岩地带，很多平台的对面都有敌兵等着，跳之前最好先用手里剑探路，把能消灭的消灭了再说。上了一个竖向通道后会有一个需要连续跳跃的地方，注意这里会有之前的鲨鱼来捣乱，出现位置在两个最低的落脚点和一个需要二段跳的地方，往最低的落脚点跳的时候千万不能二段跳，否则一定会被鲨鱼咬到。图中的地方平台会伸入岩浆中导致变热，得在其冷却的时候抓紧时间跳过。最后经过一个碾压路段后，有一处需要悬吊通过的地方，在较高的天花板处先看准冷气的间隙来到最右边然后松手，再用二段跳+勾爪悬吊到较矮的天花板上。



6-3

这节开始不久就需要乘坐自动移动的平台，途中会经过碾压的路段，得抓紧时间通过，如果赶不上平台的话就得踩着滚烫的岩浆前进了。接下来还是和上一节一样要用到用二段跳+勾爪通过的悬吊场景，不过高低差更大。在需要连续跳跃逆行的浮台场景，来到制造浮台的地方后，直接悬吊在天花板上会比较容易通过。接着是一段非常宽的竖向通道，往上的时候要小心掉下来的石块，当看到有几滴熔岩落下的话就要及时转到另一边了。最后一个要注意的地方是强制向上卷轴场景，这里要根据障碍物变换位置，否则会被挤死。

BOSS战 熔岩挖掘机

BOSS只会傻傻地一直往前移动，我们只要也一直保持移动，等手里剑补满后就回过头攻击即可。棘手的是依然是机器鲨鱼，它会从旁干扰，其中从后面接近的两招需要我们保持在画面的最右端，等它靠近后用二段跳来躲。比较难躲的是从侧面和从地下突然出现的两招，由于没有征兆，最好是算好提前量起跳。

第七关 シャド－テンプル

7-1

前进不久就需要上一个很高的高台，接着会有滚石后方开始追着我们，一旦碰到滚石就会挂掉，所以不能犹豫，拼命往前跑吧，路上的敌人就不要管了，能躲则躲，一直到跳过悬崖才能松口气。

7-2

这节是本关的难点，区域中分布着许多传送门，只有顺序选择正确的门才能到达BOSS处，选错的话则会被退回，下面讲讲正确的攻略顺序。第一道门后是一条直路，注意不时伸出的刺针陷阱，一直前进到图A的门处进入。出来后往右上走，找到图B的门进入。这里考验的玩家的跳跃技巧，先用三角飞来到最高处后二段跳的同时并用八重手里剑消灭上面的敌人，落下后用木叶渡踩下方的敌人再次腾空来到右边，这个地方的难点在于八重手里剑的使用时机，一旦慢一拍就会被敌人的火焰直接打下来。接下来第二个地方同样也是先用三角飞，不过来到最高后是用二段跳+勾爪悬吊，注意版面的右端有个敌人，跳的时候不要太靠右，以免跳跃过程中遭到它的攻击，等成功再用手里剑将其消灭，接着通过最下面狭窄的刺针地形后再用来勾爪来到最上面即可发现图C的门。出来后往下来到图D的门，后面的两道门都不算太难，注意不要被其他门迷惑就可以了，正确的门依次是图E和图F。最后在见BOSS前还要用跳跃技巧通过两个刺针地形，不过经过了前面的洗礼，相信这里也是小菜一碟了。



A



B


C


D





BOSS战 天狗

BOSS的得意招式是分身，分身会在画面中间汇合，所以只要不站在中间就没有危险，顺便还可以可以趁分身出现时砍上两刀。分身完毕后他会随机从四个角落中的一个出现并投掷飞刀，接着从另一个角落接住，如果是在地上接住的话可以过去QTE，空中则直接跳上去砍。最后一招是甩水发，这招速度非常慢，可以跳到背后用手里剑还击。总的来说这个BOSS还是挺好打的。

第八关 シ－クレットミッション

8－1

最后一关只有一节，而且也不算长，不过由于有着大量考验跳跃技巧的刺针和悬崖地形，所花的时间一点也不比其他关卡少。关卡开始不久要乘坐自动移动的平台前进，期间得不断上下躲避刺针，消灭了两个敌人后有一处需要下落的地形，下落时先贴着左边，等差不多到底时就用三角飞+二段跳来到右边。第二个自动移动平台后是会崩塌的落脚点加上下都有刺针的跳跃地带，空中落下时的微操和二段跳的时机是关键，在第二个落下地形处，画面上方会不时有激光落下，得借助每个刺针平台上方的攀附点来躲避。

到了第二个版面后马上就要面对本关最难的地方，在来回移动的平台上得用三角飞+二段跳+勾爪来到右上方的悬吊点，不过能用来三角飞的位置很小，且上下都有刺针，一不小心就会碰到刺针而坠崖，实在不行就借助雷忍术吧，来到悬吊点后往左走，利用三角飞向竖向通道的上方前进。在这版的最上方，是会崩塌的落脚点加有刺针限制限制活动空间的跳跃地带，由于每个落脚点的间隔不大，要避免跳跃幅度过大，过了这里后也就没难点了。

BOSS战 ORN

最终BOSS共有三个形态，第一形态下它的所有招式都能防御，活用防御反击不难取胜。这里贴身作战会比较有利，方便反击之余，还可以避免中它空中的两招，这样要注意的只有地上的手里剑了。当BOSS的HP每降到一定程度就会会召唤两个杂兵，杂兵的招式和BOSS差不多，建议先站在画面右边，防御来自左边杂兵的手里剑后用大裂斩干掉右边的杂兵，再等左边的跳过来用普通攻击消灭之。削减完BOSS一条血后它就会进入第二形态。

第二形态下BOSS先会在画面中间释放范围攻击，这招攻击力非常高，一定要按住滑杆往版边移动。接着BOSS会使用防护罩后向我们逼近，防护罩不仅能挡攻击，而且还有攻击判定，见到它用这招就还是乖乖地躲吧。反击的机会是它瞬移到画面随机一端用冲击波或手里剑的时候，同样也是防御后反击，注意两种招式的出招时间上有所不同，冲击波的要慢一点，可以通过它出招前的动作来判断，看到是头后仰的话就是手里剑，看到“龟波气功”状的蓄力动作则是冲击波。

最终形态也就是第一形态的加强版，除了速度提升外招式是一样的，我们也相应地提升攻击节奏来应对就可以了，稳扎稳打很快就能迎来最终胜利。



惟一的感觉就是难，因为自己没玩过之前的系列，一开始就不知天高地厚选了个普通难度，结果愣是打了好久才打通，当然，能克服重重障碍看到结局的成就感也是无以伦比的。总的来说本作是近期一款不可多得的佳作，值得喜欢动作游戏的同学尝试。

文 宇宙 美编 sienna

攻略透解 GUIDE THROUGH

本作是以《勇者斗恶龙》系列中的人气怪物史莱姆当主角的一款游戏，自GBA上的第一作以来，系列以简单轻松的但不失趣味的系统而广受好评，可爱的史莱姆也深受女生玩家的喜爱。在第二作《大战车与尾巴团》之后相隔了6年，本系列终于在3DS这个全新平台上迎来了第三作。虽说主题由勇车战变成了海战，但实际玩法还是相当接近，相信玩过前作的玩家拿到本作后都能轻易上手。

史莱姆总动员3 大海盗与尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团

Square Enix	A・AVG	2011年11月2日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

3DS

基本动作	
方向键/摇杆	控制角色移动
A	跳跃/确定
A+方向键/摇杆	史莱姆冲击
B	投掷/对话/取消
Y	调查/操纵头顶上的道具使出特殊攻击
X	切换下屏界面
START	暂停、打开菜单、对船员下指令
L	翻页
R	更改头顶的道具排序



基本动作

史莱姆冲击（スラ・ストライク）

使用方法：长按A键+方向键，然后松开A键，可蓄力。

史莱姆会将自己的身体拉长然后往前方弹过去。这招能破坏场景中的一些特定物体，能将地上物体或敌人撞飞，如果是敌人还能造成伤害。

搬运＆投掷

被史莱姆冲击撞飞的敌人或者物品落地后还会往原来的方向弹几下，在这些物体离地的时候走过去，主人公就会将这些物品或敌人承托在头顶上，按下B键能这些物品抛出去。主人公头顶最多能承托3个物品或敌人，放在最底下的会被最先抛出去，但玩家可以按R来改变这些物品层叠的顺序。除非受到攻击或者抛出去，又或者利用大炮等场景设施，否则这些物品能一直承托在头上。物品投掷出去之后击中的物品或敌人也会被弹起，如果是敌人的话还能造成伤害。

跳跃＆漂浮

短按一下A键史莱姆就会原地跳跃，

跳起之后长按A键便能进入漂浮状态，能减慢下落速度。



特殊攻击

特定的迷宫中能够拿到史莱姆骑士或史莱姆枪手这两种道具，这两种道具放在头上的时候按下Y键能让它们发动攻击。特别是史莱姆骑士的斩击除了能给予敌人伤害之外，还能破坏掉一些场景中的藤蔓。史莱姆枪手则用来射击一些无法打到的敌人。

迷宫探索





运输车

每个迷宫都能看到史莱姆专用的轨道以及运输车。运输车的作用是回收玩家在迷宫中拿到的东西——包括道具和敌人。玩家头上一次过只能顶起3个物品，而运输车则可以叠4个。迷宫中基本上每隔两三个区域就能看到运输车，玩家将道具或者敌人放上这些运输车便会自动送进自己的仓库。另外，自己跳上运输车也能直接离开迷宫返回城市。



传送点

迷宫的初始位置都会有传送点，根据迷宫的复杂程度一般设置有一到两个，其中一个会直接到BOSS房间的附近。开始时候迷宫起点的传送点都是被封住的，要亲自进入迷宫深处找到传送点传送回来才能打开。



BOSS 战

抵达迷宫最深处之后一般都会有一场BOSS战，游戏的BOSS战普遍都比较简单，具体打法可以参照流程部分。BOSS战胜利后除了能获得宝珠（仅限第一次），还能获得这个BOSS独有的道具。这些道具在战斗中当做炮弹使用的话会出现召唤出BOSS的特写镜头，BOSS道具本身只能造成1点的伤害，但是出现特写镜头的时候对应的道具会发光，如果这个道具能打中敌舰，BOSS就会随即再发动一次攻击。BOSS的攻击力在游戏中前期往往是毁灭级别的，能直接扭转局势。但出现特写的BOSS只能有一个，如果发光道具还在空中未命中或未被击落，再将其它BOSS道具扔进去只能造成1点的伤害。

海战——战前准备篇



交易

游戏发展到中期便能跟码头的ドラお对话进行交易，交易的原则是两款低级道具换一种高级道具。随着流程的推进以及玩家收集到的道具种类增加，可合成的道具种类也会相应增加。后期一些作为炮弹使用的高级道具都要透过合成才能获得，也有不少船部件强化素材可以通过合成获得。因此玩家在迷宫收集素材的同时不要忘了来进行交易哦。



商店

海战中跟第一次遇到的船决斗并胜利后能获得这艘船设计图的一部分。有了这一部分的设计图便能制造船体的其中一个零件出来。随后玩家只要在码头跟摆着摊写着“SHOP”字样的大叔对话，便能用钱买到这些船的零件。完整一艘船的设计图分4张，每打赢一次这艘船便能获得一张。全部搜齐并将这些部件买下来后便能组合出一模一样的船出来。





造船

玩家获得了船的部件之后跟码头的希德老头（シドもじゃ）对话，选择“ふねカスタム”便能设计自己的战舰。船的部件同样是分4个，分别是船体、帆、船首、装饰。玩家可以根据自己的喜好来设计自己理想的战舰。船的能力值有HP、攻击力、速度三种，船的每一种零件都会直接影响这三项能力。



强化

除了更换部件，还能利用素材和金钱直接对船进行强化。强化方式同样是分开4个部位各自增强，不需要对每个零件进行强化，只要强化了那个部位，装上任何零件都没有影响。前期强化的素材比较容易搜集，但到了后期会用到很多高级素材。注意放进了甲板的素材不会显示到可用数量上去，所以有些时候素材不够，可以先看看甲板有没有同样的素材能拿出来。



甲板设置（デッキ）

甲板一共有30个道具格子，玩家可以随意在这些格子上放上自己需要的道具作为弹药。所有的道具都不是消耗品，放心使用就可以了。而甲板放同样道具的数量会影响到这个道具在实战中出现的几率。比如想打防守战术而在甲板中放入大量的盾牌和回复叶，战斗中就会出现很多这些弹药。每一种道具都有独特的效果以及威力，比如盾牌在飞行过程中能抵挡好几次攻击，竹筒、鱼雷等能潜入海底进攻敌人。如何配置甲板是提高战斗效率的重要课题。



同伴

游戏进行到中后期便能在海战中让同伴加入，同伴最多能安排三个。每个同伴作战方式不一，有些会帮忙搬运弹药，有些会自己作为弹药跳进炮台，也有直接过去对方船上进行干扰的。初期的同伴只有スラみ、ドラお、ミイホン三人。其它同伴都是玩家在迷宫中捕获的怪物。迷宫中捕获到一种新的怪物之后，它们就会在迷宫外的城市里出现，但是要让它们加入船队还要收集到一定数量才可以，一般是20只，也有小部分是10只的，具体可以跟它们对话确认。数量足够后跟它们对话即可让其加入。

海战——实战篇





船上设施

每艘船上面都有炮台、教会、控制器、输弹口、动力室、引擎这6项设施。炮台是海战的主要攻击武器。任何物品只要扔进炮台都能射出去——包括自己、同伴还有敌人。炮台一共两门，打出的炮弹轨迹分别是抛物线和直线，弹药被扔进炮台后会沿着这两种轨迹飞到敌人的船上，如果途中与敌人的炮弹相撞就会互相抵消，如果成功抵达敌船就能造成伤害。教会是用来复活的地方，角色死亡之后不会直接GAMEOVER，而是变成幽灵状态，只要走到教会门前就会满血复活。输弹口就是出道具弹药的地方，每过一段时间都会有各种弹药不停地从这些口中出来，捡起这些道具扔进炮台便能进行攻击。如果控制器被破坏掉，吐出来的道具便会在一定时间内着火，火没熄灭之前如果碰到这些道具会受到伤害。动力室就是战舰最重要的位置，平时大门紧锁，只有HP为0的时候才会开启。动力室通常是一条很窄的过道，里面设置了各种机关陷阱。动力室尽头就是引擎，战斗中哪一方的引擎最先被破坏掉就输。



海战基本流程

海战开始后玩家首先要利用地上的弹

药与敌人展开攻防战。攻击的同时还要注意将敌人的炮弹打下来。打光敌舰的HP之后便会有一条绳索将两艘船连接起来，这时候就要开始登船作战。登上对方的船后找出动力室，躲过途中的机关陷阱抵达核心的引擎位置，然后利用史莱姆冲击将这个引擎破坏便能令船沉没，战斗就会胜利。反过来如果我方战舰的动力室被破坏就算输，游戏也会GAME OVER。战斗胜利后能获得金钱和设计图奖励，如果在HP全满的状态下胜利的话，还能额外获得50%的奖金哦。

流程攻略





海上

教学关卡，按照下屏的提示按住A键，拉长然后松手就能让史莱姆弹出去。利用这招将船上的瓶子全部破坏掉即可。

剧情后来到了ス–ランおうこく，进城后直接往地图右上角的迷宫出发（ステ–ジへ）。跟ドラお对话后进入史莱姆后山（ス–ランのうらやま）。



ス–ランのうらやま

本作的教学迷宫，玩家只要将地上木块用史莱姆冲击撞起并顶在头上，然后扔上运输车即可。第二个区域同样也是捡地上的木块。玩家可以一次顶起3根木块，而运输车则最多4个。

全部木块运输完后，自己也跳上运输车直接离开即可。



ス–ランおうこく

剧情返回ス–ランおうこく，进入正北方的城堡跟国王对话发生剧情。尾巴团的士兵会出现并且偷走了全部彩虹宝珠，我们的主人公史莱姆王子决定和朋友一起将这些宝珠夺回来，旅程随即展开。城堡的剧情结束后前往港口（みなと）再次发生剧情，玩家会获得魔法航海图，并且可以乘船出海了。先跟妹妹スラみ对话存档，然后出海吧。首个目的地是イチメンさばく。



イチメンさばくのまち

イチメンさばくのまち位于ス–ランおうこく的正东方，在地图上红色圆点标识出来。来到这个城市之后发生剧情，从村民口中得知宝珠确实飞到了这一带。而且尾巴团也在这一带出没，事不宜迟，往北走进入沙漠。



イチメンさばく

游戏第一个迷宫，路线非常简单。要点是利用迷宫里面的炮台把自己弹射到高处的平台，以及利用在沙漠中找到的爆岩炸掉挡路的围墙。爆岩和沙漠之花可以多收集一点，不过要注意爆岩如果弹起一次之后落地会马上爆炸，炸到自己的话是小事，以后船战的时候如果不小心会炸坏船上的控制器，要多加小心。迷宫地图正北方靠左边有一个小区域，这个区域需要用爆岩炸掉外墙才能进去，进去后会发现有三个宝箱，其中中间那个能拿到生命的果实，作用是能令HP上限增加1颗心。照着地图的指示能轻松来到地图右上角的BOSS房间，BOSS房外面的树叶形状的平台是一个传送门，跳进去之后便能快速传送回起点。当然以后也能直接用起点的传送门来这个位置了。准备好之后便能进入BOSS战了。





BOSS：スフィンクス

娇小的史莱姆对抗这么巨型的BOSS表面上有点以卵击石的形势，但实际上是一场非常简单的战斗，BOSS的攻击手段只有两种，普通拍打和双手潜地攻击。如果举起爪子的时候就表示会使用拍打，拉开距离即可。而双手插地就是潜地攻击，看见预备动作之后要离开它正面位置或者拉开距离。BOSS的HP只有3格，每格可以挨3下攻击，换言之我们用史莱姆冲击撞它9次攻击便能送它回家。

战斗胜利后取得“黄色宝珠”（きいろのオ–ブ）。同时身后也会出现一个离开迷宫的传送门，离开前记得将BOSS留下来的道具一起带走。BOSS战获得的道具跟其它道具一样都能当做炮弹用在海战，不同的是威力极高，成功发动的话能在一瞬间奠定胜局。



イチメンさばくのまち

离开迷宫后返回小镇发生剧情。剧情后能在下屏幕看到某些村民有说话的标记，跟它们对话通常能领取到一些支线任务。如果之前在迷宫里面有注意收集物品的话，大部分的支线任务都能当场完成。从港口乘船出发去下一个目的地。



フナデルのまち

沙漠的正北方会出现新地图フナデルのまち，乘船抵达这里触发剧情。然后从东北方的入口进入迷宫。





フナデルのやしき

鬼屋迷宫。起点位置有两个封闭起来的传送点出口，所以这个迷宫可以分开两部分。第一部分是从出口往左走之后进入B1层。途中遇到很多恶灵类敌人阻挠，其中单脚跳跳敌人会踢地上的道具来攻击玩家，而木乃伊会在地上设置陷阱，玩家走过去之后一段时间就会爆出毒雾。除此之外还有两种敌人会直接在玩家脚下出现，还好出现的时候没有攻击判定。B1层直线往东走便能在尽头的房间找到两个宝箱，其中一个宝箱能拿到生命的果实提高HP上限。将B1层中间的黄金像撞到机关上便能打开围栏继续前进了。来到尽头利用枯井的绳子爬回去1F。继续往前走不久能见到传送门。传送门外面有一种铁甲骑士。直接用史莱姆冲击它们会用盾牌挡住，要趁它们没看见又或者攻击落空的时候才能将它们撞飞。

第二部分迷宫会更加恶劣，除了铁甲骑士增加之外，很多狭窄的走廊上面都有传送履带能将玩家带到钉子板上，同时还有恶灵在履带上追击，多利用浮空可以轻松通过这部分。尽头BOSS房间门外能再次找到传送点。如果没信心可以先回去存个档然后在战BOSS。





BOSS：かいが

BOSS的攻击方式有两种，一种是双手拍打，发怒前BOSS只会使用这招。拍到地面后会造成全范围地震，而在地上打出的颜料全是有攻击判定的范围。因为这次BOSS战场景比较狭窄，加上BOSS的手长，所以躲避起来会比较困难。但是手长归长，左右下角两个位置倒是伸不到那里去，所以BOSS发怒之前躲到这两个位置就不会有事，当BOSS的攻击落空之后，用史莱姆冲击攻击它的手便可。BOSS由于身体在画框之内，所以受判定的地方只有双手。BOSS的HP下降到一半之后会追加一

招全范围的颜料扫地攻击。这时候站位要从左右下角到左右上角。如果看见BOSS甩动着双手举起来就是使用这招了，当它的手放到地上的时候跳起同时浮空，只有这样才能避免受到伤害。如果看见它举高双手想用拍打攻击，马上走到左右下角即可。扫地攻击落空之后同样可以抓住空隙反击。只要预判到BOSS的动作，很轻松便能获胜。胜利后拿到“紫色宝珠”（むらさきのオーブ）。



フナデルのまち

利用BOSS房间的传送点回来城市会发生剧情，希德老头告诉大家乘船出海的时候会遇到尾巴团的海盗船，为了保护自己的船大家不得不学会进行海战。剧情后就是海战的教学，具体可以参照前面系统，这里不再赘述。教学后得知下一颗宝珠位置在**ナン・ダ・ベ－**，同时得到两张新的航海图。事不宜迟，出发吧。



ナン・ダ・ベ－のまち

城市的位置在西南角的地图上。先从王国来到南边的地图会看见一艘废船的残骸。走过去能搜刮一番，之后往正西方走便能来到这个城市。城市外面的海域有一搜敌船，进入城市前要先击破这艘船。战斗前建议先更换一下弹药以及改造一下自己的船，不然会战斗会比较吃力。登陆后发生剧情，**ドラお**会在地上摆起了交易摊位，玩家可以在它那里用指定的两种道具换一种全新的道具。进入城市会发生剧情，小镇的居民误以为王子一行人是尾巴团而发起攻击，还好镇长及时出现替众人解围。对话后得知尾巴团确实来了这个城市。进入迷宫寻找下一颗宝珠吧。





ナン・ダ・ベ－いせき

遗迹的门口同样有两个封起来的传送点，姑且认为这个迷宫分两部分吧。第一部分路线比较简单，注意一些水流的场景是不能逆向行走的。最左边的地方会出现一种乌龟型敌人，全身都坚硬无比而且无论怎么撞都没办法将它们撞飞。要捕获它们的话首先要利用一下旁边的1000吨铁块，抬起这铁块砸到地上发生地震能让这些乌龟翻肚子。这时候撞飞它们就能抓住了。乌龟的场景往北走沿着绳子上去会发现被藤蔓挡着的地方有个箱子。里面是一颗生命的果实，不过暂时还没办法拿到，折返到之前的区域从另一条路继续前进。走到传送点之前会发生剧情，按照提示捡起地上的史莱姆骑士便能切碎藤蔓继续前进了（当然要记得回去拿生命果实）。

迷宫的第二部分会有大量的毒沼。不小心走上去会直接造成伤害并且头顶的东西都会掉下来，所以要注意。有些没有桥的地方要用漂浮才能过去。走到迷宫尽头进入BOSS战，





BOSS：ちじょうえ（图腾画）

BOSS血量显示3片羽毛，每片能挨4下攻击，换言之要攻击12下。BOSS平时很喜欢到处飞，开始的时候攻击方式有两种，一种是飞够本之后停留在平台边缘，然后射出大量羽毛攻击，利用史莱姆冲击便能躲开。而另外一种攻击是突然飞到高空，然后朝玩家的头顶俯冲落下，一般是玩家站在场地正中间的时候使用。如果一看到BOSS突然高飞马上离开原地即可，这招攻击落空之后BOSS的嘴巴会插在地上拔不出来，这时候可以反击两到三次。BOSS发怒后会使用俯冲攻击的强化版，首先是

张开嘴巴水平飞过，同样要用史莱姆冲击躲开攻击。不然被叼起的话要再吃一招俯冲攻击，HP会损耗一整格。攻击落空之后同样有很长时间的破绽让我们反击。胜利后获得“绿色宝珠”（みどりのオ–ブ）



ナン・ダ・べ–のまち

返回小镇发生剧情，镇长会给我们一颗生命果实。同时从小镇的居民那里能接到各种各样的任务。来到港口会再次发生剧情，尾巴团出现并抢走了众人的新航海图，不过从它们的对话中得到了**トンガリこふん**这个地方的线索，希德老头听见之后记得这个地方在东边。



航路

离开**ナン・ダ・べ–のまち**海上会出现传送光，进入传送光能直接传送到以前去过的城市。首先往东走回到南边地图，然后绕过最南方的半岛来到地图东半边海域，往北走来到中央地图的东面海域。地图上发光的地方就是我们的目的地了。



トンガリこふん

古坟这个迷宫分4层。里面陷阱非常多。敌人基本上都是之前在**トンガリこふん**遇到过的，所以不用刻意去捕获它们。惟一一种全新的敌人是“**くさったしたい**”通常是三只一同出现，而且即使杀死了会马上再次出现，捕获几只之后路上再遇到就别浪费时间去抓它们了。迷宫1F起点位置就有左右两条岔路。左边的通路通往地下B1，玩家可以看看HP最前方有没有绿色的复活叶标记，如果有的话就不往这边走了，B1的尽头的困兽斗胜利后只能拿到一片复活叶，而复活叶一次只能带着一片，加上路途很多陷阱机关。所以不要浪费，等以后有需要再回来拿就行了。

往右走的路线是通往2F，4F最后的房间能遇到偷走了航海图的两只尾巴团成员。不过最后还是被它们逃脱了。剧情后回来港口，跟地图右下角的粉红色大史莱姆对话。剧情后接受它的委托，继续出海。



かおじま

来到西南方地图，原先有巨大石像的岛屿**かおじま**现在出现了标记。过去之后会跟尾巴团的船发生战斗。跟之前在**ナン・ダ・べ–のまち**外面遇到的船一样属于要塞级别，HP158，战前要做好充分准备。胜利后成功夺还魔法航海图，同时大地图东南角的地图也会开启。



スーラシアおうこく

スーラシアおうこく外面还有一艘战舰守着，要击沉这艘战舰才能进城。这艘战舰的战斗力比刚刚**かおじま**遇到的更强，不仅HP有238，而且还会使用各种各样的强力炮弹，比如盾牌、潜水弹等等。

胜利后进入**スーラシアおうこく**，先进入右上角的城堡发生剧情，剧情后国王会要求我们去**ニシーラシア**找一个腕轮——**しふるうでわ**。从港口离开到地图上会特别标识出一个新的地方，那里就是我们的目的地**ニシーラシア**。



ニシーラシア

这个迷宫是标准的一条直道，直接走到终点即可。途中有很多岩石墙壁挡路，要利用爆岩将这些墙壁炸掉。这里有一种新的带着骷髅头的袋鼠敌人，注意捕捉。走到尽头就能在宝箱中找到“**しふるうでわ**”。然后利用大传送点离开即可。返回**スーラシアおうこく**。





スーラシアこうざん

返回**スーラシアおうこく**进入城堡跟王座旁边的大臣对话完成任务。接着就会触发剧情，剧情后能从王国左边的路进

入迷宫了。迷宫的新敌人主要有两种，一种是沙袋敌人，虽然攻击动作较慢但是攻击范围比较大，所以身上带着东西的时候要小心，还有一种是地鼠，发现玩家后会直接钻地到玩家身边出来然后用石头拍玩家，威胁不大。迷宫到第一个分岔路往左边走，上面的路因为有大石头塞住暂时不能通过。走不远会遇到尾巴团，它们的对话提示了我们可以捡起地上的炮弹扔进大炮，然后让大炮轰爆那些石头。迷宫西南角的位置要攀绳子登上山顶，然后亲自跳上山顶的运输车冲下来将下面的石头撞碎才能继续前进。随后路上还有两处大炮会从运输车的轨道出现，这些地方要看准位置投入炮弹打碎石头，其中一处的石头后面有生命果实，不要忘了拿哦。绕过一圈后回到原点，因为之前岔路的石头已经破坏了，这时候细心点找能在可调节运输车方向的场景右边找到小路，继续前进。前进一段距离后还会遇到一个轨道滑梯，同样是跳上去然后从上面滑下来到另一个区域，不过冲过尽头进入隧道的时候，千万别点はい进去，因为这样就会直接离开迷宫。来到了这个区域之后是一个比较大的场景，利用这里的阀门调整轨道，然后让运输车通过水流。靠北边的水流进去只能拿到道具，而通过南边的水流区便能继续前进。通过了这个区域之后就会看到传送门以及BOSS房间。





BOSS：かせき

场景比较开阔，所以这个BOSS打起来还是比较轻松的，攻击手段主要有两种，啃咬和甩尾，其中甩尾看上去威胁最大但其实判定没想象中广，保持距离趁其攻击的空隙可以很轻松地进攻。攻击一定次数之后BOSS会全身散架，然后骨头会往周围飞散再组合，如果被飞散的碎片打中会造成伤害。BOSS的HP掉一半之后会发怒。这时候有可能会组合成另一种形态，这种形态下会使用直线冲撞攻击，不过背后没有判定。它的撞击落空后我们可以反过来撞它背后。只要保持距离和看它攻击落空的时机反击就能轻松获胜。胜利后获得“蓝色的宝珠”（あおのオ–ブ）。



スーラシアおうこく

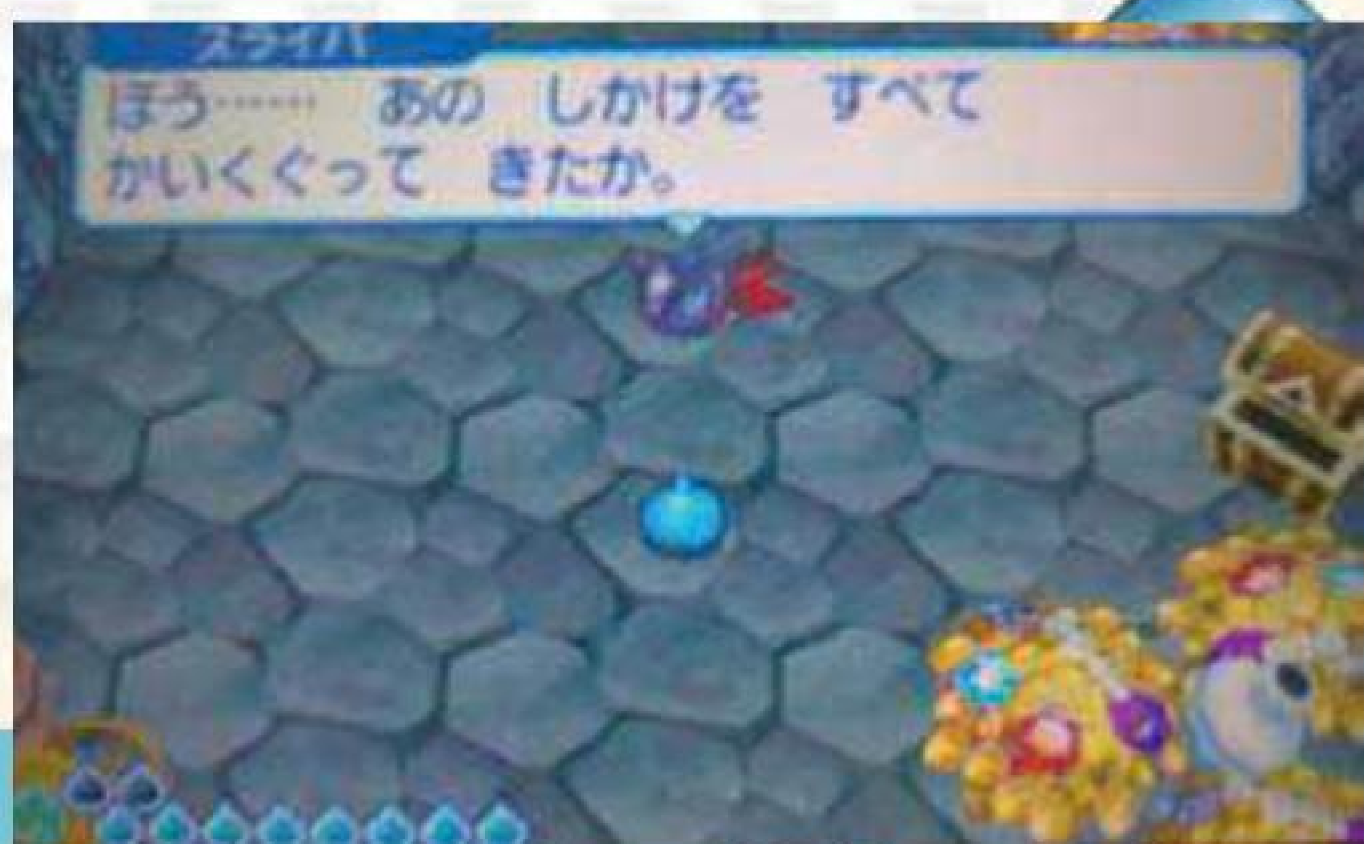
战胜BOSS从传送光出去，直接进入剧情返回スーラシアおうこく。ライム会再奖励一颗生命的果实。随后ドラお慌慌张张地跑进来，询问情况后得知好不容易搜集回来的宝珠全都被海贼偷走了。前往港口一位神秘的史莱姆拿着众人收集到的所有宝石站在众人面前，它对众人说如果想拿回所有宝石就到它的据点来，自报姓名叫スライバ之后，并离开了港口。



こくりゅうのアジト

出海后会发现地图标识出新的地方，从中间的海峡绕过去，目的地门口同样有海贼船守着。这艘战舰的HP高达274，而且它们船上的人比较多，一次过可能会有很多子弹飞过来。战前要做好充分的准备，船体最好不要选用太复杂的，甲板最好备有1000吨铁球，因为其中一个敌人是乌龟，如果不小心被这种敌人进了动力室又没铁球的话就真的束手无策了。另外盾牌最好也准备一些，保证BOSS攻击至少能打中一次。

胜利后便能进入こくりゅうのアジト了。进城后发生剧情，剧情后直接往迷宫进发。



こくりゅうのアジト（迷宫部分）

スライバ的巢穴也是一条道的迷宫，不过路上尽是各种恶心的陷阱。激流地面能利用浮空飘过去，而履带路的尽头多半是两个喷火的炮台，过去的时候要注意走在正中间，这样能从两个炮台射出的火球轨迹中通过。另外，迷宫中还能捡到很多重要的道具，不要错过。走到尽头便能找到スライバ，它要求跟主角来一场决斗，如果主角赢了，它夺走的宝珠就会全部归还，说完便走进了后面的传送光。于是大家也跟着进去吧。

离开迷宫后进入剧情，船上战斗可以使用其它角色帮忙了。

初期只有三个伙伴可以使用。



航路

从港口离开こくりゅうのアジト马上就能看见スライバ的战舰，靠近后直接进入战斗。别看スライバ的战舰造型这么拉风而且HP这么高，其实这场战斗非常简单，原因是因为我们现在开始已经能让同伴帮忙了，4对1自然能在火力上占得压倒的优势。所以这次终于可以反过来尝尝N对1的滋味了。决斗胜利后，スライバ将拿走了的宝珠全部归还，而且还将新的魔法航海图给了主角一行人。

シヴァレルのみなと

新的魔法航海图开启了大地图北方的三个区域，因为地球始终是圆的，往南航行便能快速抵达北极。首先的目的地是大地图正北方的シヴァレル。门外同样有看守的战舰。战舰的HP496，舰上的人数也比我方多，所以经常能看见敌人直接跳进炮台飞过来我们这边，这些敌人目的是破坏我们的控制台让我们的道具着火，所以如果被它们上船了一定要先解决。另外，敌人除了没有BOSS炮弹之外，所有道具几乎都比我们现时能拿到的强悍，而且有时候还好几个盾牌连发令我们大部分的攻击无效。战斗重点还是得想办法让BOSS攻击成功，所以开战前船体选择最好是弹药生产口较多的，同伴的命令也是尽量以全力进攻优先，谁能先令对方战舰的HP归0谁就能捉住胜利的机会。

战斗胜利后从港口进入城市发生剧情，剧情后要去找3位忍者，乘船离开城市。

航路

离开シヴァレルのみなと后首先去附近的こおりのかくれが2，位置就是这部分地图正中间，经过一条有杂兵船的海峡到达的小镇。走进深处会出现第一位忍者，它要求玩家再去一次沙漠打败斯芬克斯（スフィンクス）。第二位在西北方的地图中央的小镇こおりのかくれが3，它的委托内容是想看一下全套粉红色战舰的样子，如果之前没收集到这些战舰的设计图的话，直接在地图外面打在海峡来回走动的船只。收齐全套之后将这艘船做出来并给它看即可。第三位忍者在东北方的地图，位置同样要绕很多路才能进去的小镇こおりのかくれが1，它的任务要求玩家到ドラお那里进行过8次以上的交易。三个任务都完成后，三位忍者决定帮助我们调查シヴァレル村民消失的原因。

シヴァレルのみなと

返回シヴァレルのみなと触发剧情，忍者们告诉大家村民消失和尾巴团有关，既然有尾巴团出现说不定还能找到宝珠的线索，于是众人决定对这里进行调查。





シヴァレルゆきやま

进入雪山不久后会遇到尾巴团，按照它们的提示捡起地上的燃烧瓶可以融化挡路的冰块，不过跟爆岩一样，小心别烧到自己哦。刚进入迷宫后第一个区域左右两边是一条滑冰路，无法登上去，只能往正前方走。T字路口左边的路线有水流过不去，只能向右走。走一段路之后就能来到之前起点位置的岔路看到过的滑梯顶部，从滑梯上滑下来就能变成翻滚状态，（索尼克？）这个状态不限时间，按下B键能取消。保持这个状态返回刚刚的T字路口，直接冲过左边的水流便能看到传送点。先开启一下这个传送点再继续第二部分的探索吧。

第一个传送点旁边的山洞里面能拿到生命果实，但是前面分别有水流和冰块挡路。所以要拿里面的生命果实需要两种道具，分别是燃烧瓶和冰剑。首先要将冰剑扔到水里，否则带着燃烧瓶无法通过水流路，结冰之后用燃烧瓶烧掉尽头的冰块就能在里面的宝箱中拿到生命果实了

第二部分路上会遇到一些钉子路，钉子能够用燃烧瓶烧掉。特别右上角的BOSS山洞有一大片的钉子路，利用这个方法才能安全前进。



BOSS マトリョーシカ

这个BOSS是一只巨型的俄罗斯套娃。也就是那种大娃娃里面一层一层装着小娃娃的那种玩具。通常时候BOSS会不停地跳动，如果被踩到会扣血，所以使用史莱姆冲击进攻的时候要小心不要反过来被踩了。BOSS每受到一下攻击就会脱下一层娃娃，将外面4层都打掉之后才会露出里面的本体。本体受到一次攻击就会扣一大格HP，一共三格。除了踩踏之外BOSS还会甩出导弹攻击，同样利用史莱姆冲击便可躲开。BOSS的HP下降到剩下1格的时候会发怒，同时跳跃速度加快，甩出来的导弹也是四面八方扩散的。不仅如此，有时候还会使出遁地攻击，只要别呆在原地便可躲开。战斗胜利后获得“白色宝珠”（しろのオーブ）。



シヴァレルのみなと

返回城市发生剧情，剧情后到港口跟同伴对话。正当众人准备去寻找下一颗宝珠的时候，**ミイホン**竟然还没找到新的魔法航海图。只好返回城里问问情报了。到小镇左下角的民家跟里面的三只史莱姆对话，离开房子会发生剧情并在此遇到**スライバ**。剧情后可以出海了，从**シヴァレル**南边的小峡谷驶进去，然后来到中央地图，继续往前驶会遇到尾巴团的要塞，发生战斗。

这个要塞会发生4连战，敌舰的HP最低430最高550。所以战前除了尽可能提升船的改造等级外，甲板最好也准备一些回复道具。通过了要塞之后就能看到目的地——**ふねのはかば**。





ふねのはかば

进入这个船之墓场之前可以先在旁边的小镇做一下准备顺便存档。船之墓场中的敌舰战斗力都很高，普通杂兵不仅HP500以上，两种恶灵系的敌人还能不经过大炮直接闯入我们的船上。戴帽子的怪物主要是过来偷东西，而且只有当它们想要拿起地上的东西才会现身，如果不趁现身的一瞬间将其消灭，道具就会被它们偷走。木乃伊敌人主要是在地上放陷阱干扰，这些陷阱最大的威胁就是范围大，如果放在控制台旁边被设置了陷阱，很容易就会被破坏掉。墓场里面很多礁石，要注意利用下屏幕的地图从礁石的缝隙间找出道路前进。墓场靠上的地方能遇到**スライバ**的战舰，准备好就上前决斗吧。



BOSS：スライバ

HP660，跟之前一次的战斗差不多，

スライバ还是只有一个人，自然难敌三人的围攻。关键还是登船之后，スライバ会使出很多华丽的剑技来拦截玩家。由于船跟以前一样，进去动力室后往右边跑，躲过各种陷阱破坏掉引擎即可。战斗胜利后スライバ会将魔法航海图交给玩家。



ガンバレーのまち

下一个目的地是新海域上面的ガンバレーのまち，直接从传送光回去スーランおうこく之后往西走即可快速到达。注意门外还是有一艘战舰守着，HP688，而且会射出一些能将攻击反射的镜子。击破这艘战舰后便能入城。





ガンバレーこうや

迷宫中的仙人掌如果直接用史莱姆冲击撞过去的话回被这些仙人掌地下的水脉弹到，虽然不会造成伤害但身上的东西还是会全掉下来的。第一部分能拿到史莱姆枪手，跟史莱姆骑士一样按Y键便能发动攻击，攻击方式是前方射击。场景中有些从木桶跳出来然后用枪攻击玩家的敌人，因为它们前面都有围栏围着不能直接过去，所以只能用这种史莱姆枪手将它们杀死——还好不用捕捉它们。迷宫的第二部分会出现一种巨像兵，这些巨像兵受到几次攻击之后，里面操作的敌人会被打出来。这时候便能跳进去驾驶这些巨像兵了——不过一般这种时候巨像兵都会因为受到了一定伤害而正在冒烟，挨不了几下攻击了。后面部分的迷宫要用巨像兵打碎迷宫才能继续前进。另外，这些巨像兵虽然不能托到头上去，但用场景中的羽毛还是能将它们送回家的。只要捡起羽毛道具，然后朝巨像兵扔过去，它们随即升起并消失在空中。沿着地图走便可发现BOSS屋和传送点，传送点这一段路上的杂兵配合很强，不要凭史莱姆冲击跟它们硬拼。逃跑或者用道具砸它们会安全很多。





BOSS：めがみさま

这关要捡起地上的枪手才能对BOSS进行攻击。自由神像的攻击方式有两种，火把攻击和投放炸弹。如果看到她举高火把并且火把上面的火焰增大的话表明现在就要出火把攻击这招了，因为场地狭窄回避起来比较困难，最好先躲在边上看准她举起手的时候就用史莱姆冲击逃跑。另外一招是投放炸弹躲避这招的关键还是不要站在原地，从版边往另一边慢慢走过去，不然她扔出来的炸弹太分散的话就无法躲避了。如果不小心受到攻击，第一时间应该去将枪手捡回来。BOSS的血量剩下一半之后会发怒，这时候火把攻击会连续挥两次，而炸弹攻击的数量也会增加。还好如果按正常流程来到这里，我们的血量已经不少了，就算直接拼血，到最后我们还是能赢的。战斗胜利后获得“橙色宝珠”（オレンジのオーブ）。剧情后返回スーランおうこく。



スーランおうこく

返回王国直接进入王城，剧情后到城楼顶上跟父王对话。将已经成功收集回来的6颗宝珠放回原位，然后父王会将最后一张魔法航海图交给主角。有了这张魔法航海图便能前往尾巴团的大本营决一死战了。



モジャパンじょうかまち

モジャパン的位置在正东方，走到

新地图便能看城市位置有高亮的标记。跟之前的城市一样，城外有一艘大型战舰看守，战舰的HP905，我们的船HP最起码要600以上才能保证不处于劣势。另外回复道具尽可能准备多点。注意交战中敌方很多红色仙人掌敌人飞到我们的船上，直接用道具扔死它们即可。战斗胜利后进入城市并触发剧情。主角一走到城内就被大批尾巴团成员围攻，还好**スライバ**及时出现并拖住杂兵。趁着这个机会前进吧。





モジャパンじょう

进入迷宫后按照提示绕过去对面拉下阀门，让城门口的吊桥放下来。进城之后开始探索，注意一些竹筒针刺地板。穿过几个榻榻米房间，途中注意捕捉敌人，1F走到最北有传送轨道的房间出现左右两条路，两条路都能通往2F，而2F的中央走廊有两道铁闸封住。玩家要分别从这两条路走到2F两边的榻榻米房间，摇响房间里的铃铛才能让铁闸打开。打开一边的铁闸后，移动楼层下方的机关木偶能够打开通往这条被封走廊的铁闸，不过后面的地面上有一个下榻的机关，踩上去会直接返回1F。只打开了一个铁闸的时候可以利用这个陷阱快速返回。而1F通往2F的两条路上都有一条很多喷火陷阱的走廊，通过这些走廊的时候可以看清楚横向飞过的火球轨迹，站在走廊正中间可以从这两个火球中间的缝隙中擦过。如果被这些陷阱弄掉太多HP的话不用担心，1F的T字分岔路房间有一个宝箱能无限开出回复道具。3F的路线比较简单，4F的钉子墙壁走廊靠东边的位置能找到一个生命果实。找到最后一个传送点之后便即将进入BOSS战，战前建议先通过传送点回去存个档，因为一旦进去，直到通关都不能在存档了。准备万全后就可以进入BOSS房间了。





BOSS: ドン・モジャール

BOSS一共有两个形态，也就是说这次是二连战。第一形态下BOSS的攻击有三种：一种是右手钩爪攻击，前方直线射出钩爪，抓到玩家之后就会扯到身边来，然后再开一枪，被打中直接扣掉一格血；第二种是投掷炸弹，BOSS跳起后往地面随机扔一堆炸弹，炸弹掉到地上的时候会马上爆炸；第三种是挥刀突进攻击。三种攻击中最具威胁的是钩爪攻击，预备动作是右手伸出的钩爪突然变大。因为发生速度很快，平时只能靠远离它正前方来预防这招。挥刀突进攻击是最好的机会，BOSS拔出配刀之后会向前方挥一下，然后不停挥刀同时直线前进。我们只要预判到这一招并且提前躲开，BOSS就会露出身后的破绽让我们反击。投掷炸弹扔出来的位置是小范围内随机，冷静看准了落点之后有足够的时间可以躲开。打败BOSS后进入剧情，然后BOSS的HP全部回满进入第二形态。

第二形态BOSS的体型更加庞大。战场也转移到屋顶。第二形态BOSS攻击招式同样有三种。第一种是召唤尾巴团大军，BOSS张开嘴巴好像在喊东西的时候就是发动这招的征兆，随后会有一大群敌人。第二种是打喷嚏，打喷嚏之前会有很长的一段吸气时间，BOSS吸气的时候没有攻击判定且不用担心被吸进它嘴里，但也绝对不要站在它的前方一个扇形大约120度的范围内，利用史莱姆冲击走到场地左、右上角即可。最后一招是打开左眼的眼罩射出激光，先走到版边，然后慢慢往另一边走

即可回避。BOSS受攻击判定位置是前胸没被衣服挡住的白色部位，所以进攻的时候比较危险。掌握躲避它吸气和杂兵攻击是本场战斗胜利的关键。



剧情

战斗胜利后进入剧情，红色宝珠（あかのオ–プ）还未能收回来，ドン・モジャール利用红色宝珠召唤出一搜大型战舰。返回海港后スライバ出现，它决定帮助主人公击败这个BOSS。于是从现在起可以暂时让它加入队伍以及使用它的船的零件。最后的配置完成后就离开海港吧。





海战：ドン・モジャール船

HP2200，BOSS只有ドン・モジャール一个人，但千万别以为只有它一个人扔炮弹的速度就比不过我们哦，它比スライバ可聪明多了。它船上的输弹口是直接对准炮台的，也就是说它的炮弹不需要搬运就会直接被扔进炮台——因此搞不好我们的输出速度还比不过它。BOSS的船打出来的炮弹几乎都是游戏中最高等级的，除此之外还会各种BOSS的攻击。稍不注意船一下子就会被它拆掉。另外BOSS自身也会使用龙卷风攻击和投掷炸弹，要拦截它也是相当不容易。

战前要做好充足的准备，首先参战的成员中スライバ必须上场，因为它搬运东西相当积极，而且还有各种近战技能，一旦被BOSS登船后这些战斗技能对防守有相当重要的作用。其它两位成员推荐キラーマシン和くさったしたい，前者HP高，攻击意识强，后者是全游戏除了主角之外惟一能同时搬运三件物体的同伴，作用不言而喻。甲板的物品配置方面，高等级的道具要尽量放进去，BOSS攻击不用太多，适量给5个进去即可，自由神像和俄罗斯套娃飞行过程中能抵挡几下攻击，建议多放。除此之外，用来防御的盾牌必不可少，推荐5个左右。而用来回复的药草——とくやくそう也要适量放，推荐3~4个不宜太多，因为一旦船体被击破了，再怎么回复也没用。

实战的时候要命令同伴全力进攻，跟炮台同区的道具交给同伴去捡，自己去捡其它区域的。收集的同时还要不断留意着上屏幕的战况，要尽可能击落BOSS的炮弹。如果船体不幸被击破，首先要做的是教堂门口蹲点。等它下来后便亲自了结它。BOSS被击破后会在自己的船上复活，然后还会直接用羽毛飞到我们这边。所以解决它后第一时间就是沿着绳索过去对岸。BOSS随后会在绳索前面的一排钉子前复活，我们就守在这里等它一复活就要马上用各种方法将它杀死，不能让它过来我们的船上，炮台的迎击交给同伴们就好了。重复这个步骤等BOSS的船也被破坏掉，我们便可以抢先一步往动力室冲。注意引擎位于动力室的右边。战斗胜利后便能迎来结局通关。这时候慢慢欣赏即可。







总的来说本作惟一遗憾就是流程稍微短了点，而且非常简单，注意收集一下道具或者强化自己的船的话不会有卡关的地方。惟一有点难度地方恐怕只有最终BOSS战了吧。因此闲暇时光拿出来玩一下是相当合适的。游戏中船的种类非常多，收集这些船的零件，全部伙伴还有道具也得花上一定时间，所以内容还是相当厚道的。强烈推荐给女性玩家或喜欢悠闲类游戏的玩家。

文 野猫熊之助 编 阿鲁 美编 咕噜



七龙战记2020

セブンスドラゴン2020

SEGA	RPG	2011年11月23日	PSP
日版	1人	6279日元	
无对应周边			

本作是NDS上的RPG《七龙战记》的正统续作，讲述了西历2020年，人类与突如其来的敌人——“龙”所战斗的故事。游戏采用了传统RPG的回合制系统，玩家需要在基地中挑选三名同伴后，在2020年的日本进行冒险，打倒盘踞在东京的七条巨龙。





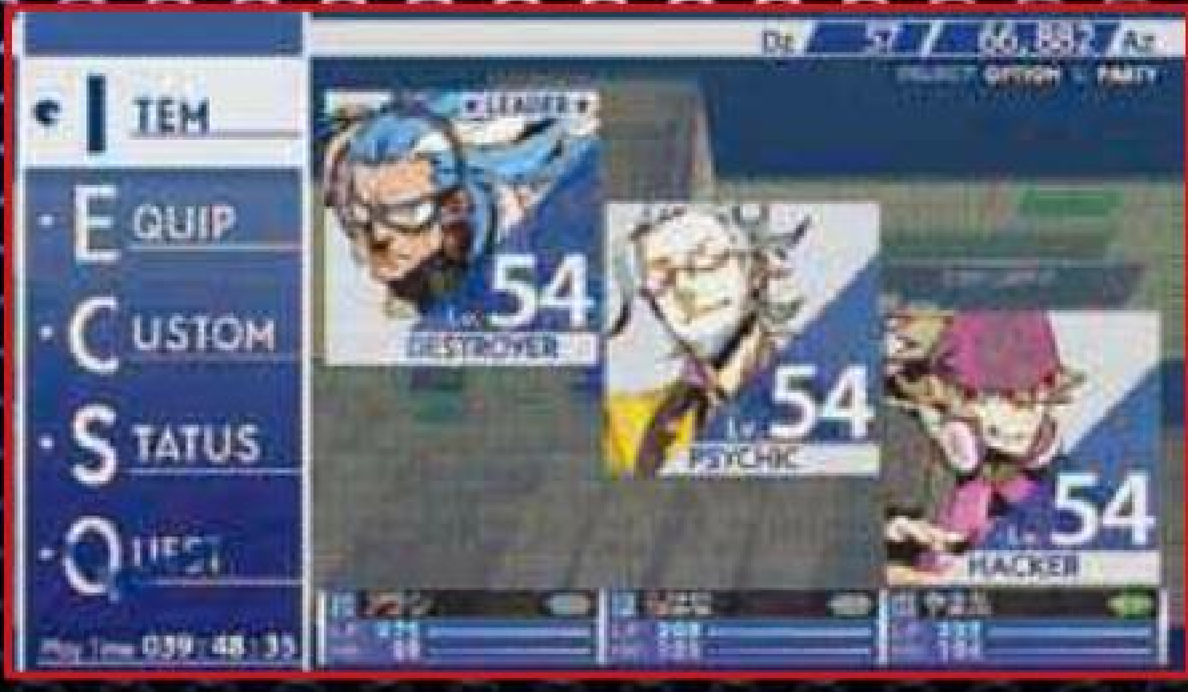
系统介绍

系统菜单

ITEM	使用道具
EQUIP	给角色更换装备
CUSTOM	使用SP学习角色的技能
STATUS	查看角色的状态
QUEST	查看已经接受的任务

游戏基本操作

键位	作用
方向键/滑杆	角色移动
○	确定/调查
□	开启队伍技能
△	开启系统菜单/显示敌人情报
×	取消/切换地图显示方式
L	切换队伍排列位置
R	在都厅内快速移动/自动战斗
SELECT	开启系统设置



职业和技能



本作一共有五种职业可选择，包括武士（サムライ）、欺诈师（トリックスタ–）、毁灭者（デストロイヤ–）、超能力者（サイキック ）和黑客（ハッカ– ）。职业除了在能力成长倾向上有区别外，可以习得的技能也不同。灵活运用各个职业的技能特性进行互补能让战斗的难度大幅下降。职业的技能除了初期携带的以外，还有很大一部分需要都厅“ムラクモ本部”进行强化后才会出现。另外，所有技能都有等级，玩家需要用战斗胜利后获得的SP点数来进行强化，强化后技能的效果、能力都会大幅提升。

武士（サムライ）



武士是一种万能型职业，能力成长平均，拥有大量的攻击、防御以及回复手段。攻击拥有拔刀和居合两种状态，战斗开始时玩家处于拔刀状态，使用了特殊的技能攻击后可以进入居合状态，两种状态下可以使用的技能以及攻击倾向都有所区别，拔刀状态下技能大部分为全体或单体的物理攻击，消耗魔力量很少；居合状态下技能多以单体攻击和附加异常状态为主，还拥有大幅强化下一次攻击的技能，威力要比拔刀状态高出很多，但魔力消耗量也会大幅上升。在居合状态下使用特定的技能能返回拔刀状态，后期也可以用装饰品让武士战斗开始就进入居合状态。两种状态要根据战斗情况灵活转换才能发挥武士的最大战力，杂兵战适合使用拔刀状态；BOSS战和龙型敌人战适合使用居合状态。武士还拥有自身能力上升和回复技能，不过缺点在于全都只能对自身生效。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボ–ナス	5	最大体力上升	初期
MANAボ–ナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
旋风巻き	5	拔刀技，对敌全体随机进行数次攻击，每升一级攻击次数增加一次，最高级随机攻击7次	初期
金翅鸟王旋风	5	拔刀技，对敌全体大伤害，升级后逐步提升伤害量	ムラクモ本部LV3
袈裟斩り	5	拔刀技，对敌单体中伤害，升级后伤害量上升，最高级时降低魔力消耗	初期
力闩オロシ	5	拔刀技，对敌单体大伤害+出血效果，升级后攻击力大幅上升，出血效果强化	ムラクモ本部LV2
トンボ斩り	5	拔刀技，对敌单体中伤害+空中敌人特效，升级后攻击力大幅上升	ムラクモ本部LV1
影无し	5	拔刀技，对敌单体中伤害+最速行动+眩晕效果（最速行动指的是开始后第一个行动，有多个角色使用最速行动技能时则根据角色的速度来决定谁先最速，以下同），升级后攻击力上升，眩晕几率上升	ムラクモ本部LV2
收刀の纺ぎ	5	拔刀技，攻击敌方单体，攻击后进入居合状态，升级时攻击力进一步强化	ムラクモ本部LV1
崩し払い	5	居合技，对敌单体大伤害+敌方异常状态耐性下降，升级后攻击力上升，耐性下降幅度增加	ムラクモ本部LV2
モミジ讨ち	5	居合技，对敌单体炎属性中伤害+火伤效果，升级后攻击力大幅上升，火伤效果强化	ムラクモ本部LV1
フブキ讨ち	5	居合技，对敌单体冰属性中伤害+冻伤效果，升级后攻击力大幅上升，冻伤效果强化	ムラクモ本部LV1
不动居	5	居合技，下一次攻击伤害2倍以上，异常状态附加率上升，升级后攻击力和异常状态附加率上升	ムラクモ本部LV2
风林重ね	5	居合技，配合超能力者的魔法属性攻击进行追击，升级后攻击力大幅上升	ムラクモ本部LV2
十六手诘め	5	居合技，对敌单体特大伤害+攻击必中效果，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV3
拔刀の纺ぎ	5	居合技，攻击敌方单体，攻击后进入拔刀状态，升级时攻击力进一步强化	ムラクモ本部LV1
修罗の贯付け	5	自动技，战斗开始时，一定几率自动攻击敌方全体，升级后攻击力大幅强化	ムラクモ本部LV2
刃下のリアクト	5	一定回合内，受到大伤害后一定几率再次行动，升级后持续回合数上升，触发伤害量下降，最高级为5回合内有效	ムラクモ本部LV2
练气手当て	10	自身体力回复+最速行动，升级后回复量上升，5级时追加全异常状态恢复效果	初期
赤火の呼气	5	随回合经过攻击力逐步上升，10回合内有效，升级后攻击力上升量增加	初期
黑钢の吸气	5	随回合经过防御力逐步上升，10回合内有效，升级后防御力上升量增加	ムラクモ本部LV1
丹田法の训	5	一定回合内我方全体的体力最大值上升，升级后体力上升量增加，持续回合上升，最多为7回合	ムラクモ本部LV3
乱れ散々樱	1	EX奥义技能，对敌单体造成超大伤害	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件



毁灭者（デストロイヤー）

类似于狂战士的职业，体力、物理攻击力和物理防御力的成长是所有职业中最高的，拥有大量的物理攻击技能，典型的前排肉盾角色，缺点在于速度（SPD）是所有职业中最低的，战斗中经常是最后行动。毁灭者拥有独特的深度系统，初级攻击技能在攻击命中的同时会给敌人附加D深度，只能对有D深度的敌人使用对应深度的攻击技能。D深度最高为3级，一定回合后效果会消失，需要重新附加，后期配合附加D深度后再次行动的技能可以一回合行动至少4次以上。另外，毁灭者还拥有强力的迎击技能，进入迎击状态后对所有的攻击都会进行反击，即使是敌人的攻击MISS的情况下也有效，在游戏初期和中期是非常好用的技能。游戏中期毁灭者还可以学会各种攻击方式的反击技，和迎击不同的是可以让伤害无效化并进行反击，在游戏后期会发挥一定的作用。毁灭者的魔防是所有职业中最低的，需要用装备来弥补，否则遇上魔法型的敌人体力会消耗得很快。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボ−ナス	5	最大体力上升	初期
MANAボ−ナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
正拳突き	5	所需D深度1，给敌方单体造成大伤害，升级后攻击力上升	初期
デストロイチャ−ジ	5	一定回合内，攻击力上升，且任何攻击都附带增加敌人D深度效果（效果永久），升级后攻击力上升幅度增加，持续回合上升，最高级为6回合	初期
ジャブ	5	对敌单体小伤害+必定附加1级D深度，升级后攻击力上升	初期
ダブルフック	5	所需D深度2，对敌单体造成伤害+一定回合内攻击力下降，升级后攻击力大幅上升，攻击力下降比例强化	ムラクモ本部LV1
スピネイジブロウ	5	所需D深度2，对敌单体造成伤害+一定回合内防御力下降，升级后攻击力大幅上升，防御力下降比例强化	ムラクモ本部LV1
钓瓶マツハ	5	对敌单体中伤害+必定附加2级D深度	ムラクモ本部LV2
クインテッタ	5	所需D深度3，对敌单体特大伤害，升级后攻击力大幅上升	ムラクモ本部LV2
ドリルクロウラ−	5	所需D深度3，对敌单体特大伤害，同时回复自身体力，升级后攻击力和体力回复量大幅度上升	ムラクモ本部LV3
迎击スタンス	5	进入迎击模式，吸引对手攻击并进行中等伤害的反击，升级后被攻击率和反击伤害上升	初期
迎击スタンス・重式	5	进入迎击模式，对攻击自身的敌人进行反击，升级后攻击力大幅上升	ムラクモ本部LV3
オトシ前上等!	5	受到伤害一定几率发动，对敌人进行反击	ムラクモ本部LV2
牙折る也	5	该回合内受到牙属性攻击将其无效化并进行反击，无效化失败的情况下会减轻伤害，升级后反击攻击力大幅上升，减轻伤害幅度上升	ムラクモ本部LV1
爪砕く也	5	该回合内受到爪属性攻击将其无效化并进行反击，无效化失败的情况下会减轻伤害，升级后反击攻击力大幅上升，减轻伤害幅度上升	ムラクモ本部LV1
吹裂く也	5	该回合内受到吐息属性攻击将其无效化并进行反击，无效化失败的情况下会减轻伤害，升级后反击攻击力大幅上升，减轻伤害幅度上升	ムラクモ本部LV1
凶转ず也	5	该回合内受到异常状态攻击一定几率无效化并进行反击，升级后反击攻击力大幅上升，异常状态无效率上升	ムラクモ本部LV2
怒りの重爆	5	使用者的体力越低攻击力越高，升级后攻击力大幅提升	ムラクモ本部LV3
デストロイリアクト	5	数回合内，给敌人成功附加D深度的情况下一定几率可以再次行动，升级后持续回合和再动发动几率上升，最高级可以持续5回合	ムラクモ本部LV2
先制デストロイ	5	一定几率战斗开始时自动发动，对敌方全体伤害+必定附加1级D深度，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV2
濒死のド根性	5	受到攻击战斗不能后自动复活，升级后复活时的体力回复量上升，3级时追加最速行动	ムラクモ本部LV2
パリングシ−ルド	5	一定回合内我方全体受到物理伤害减轻，升级后伤害减轻率和持续回合上升，最高级可持续6回合	ムラクモ本部LV1
スカイハイメテオ	1	EX奥义技能，对敌全体超大伤害+必定附加最高级D深度效果	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件

欺诈师（トリックスター）



敏捷度最高的职业，造成伤害的同时释放各种异常状态来控制对手的行动，伤害输出能力低于武士和毁灭者，但速度有着绝对的优势。欺诈师可以使用短剑和铳两种武器，装备不同的武器可以使用的技能有所区别。使用短剑时，技能以单体攻击+附加异常状态为主，单体攻击能力优秀还拥有自身回复的效果，但魔力消耗量偏高，无法保持持续的伤害输出；使用铳时，技能以复数攻击次数为主，且对空中的敌人有特效，同时还有自动追击的技能，伤害输出相当可观。欺诈师再动的几率是所有职业中最高的，同时欺诈师的奥义也是比较实用的，特别是对大型敌人或BOSS战，能同时附加数个异常状态，运用得当即使一些BOSS也毫无还手之力。另外，欺诈师还拥有一招自爆技能，这招在使用后角色会永久消失，不到万不得已的时候不要轻易使用。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボ−ナス	5	最大体力上升	初期
MANAボ−ナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
タランテラ	10	短剑专用技能，对敌单体伤害+麻痹效果，升级后攻击力、麻痹状态附加率和会心一击率上升，同时消耗魔力上升	初期
スコルピオ	10	短剑专用技能，对敌单体伤害+毒效果，升级后攻击力、毒状态伤害率和会心一击率上升，同时消耗魔力上升	初期
ヴァンパイア	5	短剑专用技能，对敌单体中伤害+吸血，升级后攻击力、体力吸收量、会心一击率大幅上升，在对象处于出血状态下使用吸收量会再度上升	ムラクモ本部LV1
フルム−ンヴァンプ	5	短剑专用技能，对敌单体中伤害+全体吸血，升级后攻击力、会心一击率大幅上升，在对象处于出血状态下使用吸收量会再度上升	ムラクモ本部LV3
ベノムアンプリフ	5	短剑专用技能，对敌单体小伤害+毒属性重症化效果，升级后攻击力、效果持续回合上升，会心一击率大幅上升	ムラクモ本部LV2
アサシンアイズ	5	短剑专用技能，数回合内自身的攻击力和通常攻击会心一击率上升，升级后攻击力上升幅度、通常攻击会心一击几率和持续回合数上升，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV1
ベノムフェティシュ	5	短剑专用技能，每回合结束后一定几率攻击敌方单体，攻击同时附带毒效果，升级后攻击力大幅上升，毒属性效果强化	ムラクモ本部LV2
ラッシュショット	5	铳专用技能，对敌单体进行数次攻击+空中敌人特效，升级后攻击次数，会心一击率上升，最高级可攻击8次	ムラクモ本部LV3
エイミングショット	10	铳专用技能，对敌单体大伤害+空中敌人特效，升级后攻击力上升，4级附带攻击必中效果，5级以后附加盲目效果	初期
ダンシングバレット	5	铳专用技能，对敌全体伤害+空中敌人特效，升级后攻击力上升	初期
ジャンプショット	5	铳专用技能，对敌方单体释放跳弹，下回合自动攻击2次，升级后攻击力和攻击次数大幅上升，最高级可攻击4次	ムラクモ本部LV2
ハイディング	5	铳专用技能，5回合内自身受到攻击的几率下降+通常攻击会心一击率上升，升级后受狙率进一步下降，最高级会心一击率100%	ムラクモ本部LV1
ブッシュトラップ	5	铳专用技能，在ハイディング下我方受到攻击时反击并且必定会心一击，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV1
チ−タ−マン	1	铳专用技能，一定几率自动发动，下回合我方全员最速行动	ムラクモ本部LV2
アサシンズリアクト	1	6回合内对敌人造成会心一击的情况下一定几率再次行动	ムラクモ本部LV2
エスケイプスタンス	1	高几率逃走+最速行动	初期
サプライズハント	5	一定几率自动发动，我方先制攻击，升级后发动几率提升+免疫被先制攻击，最高级时中等几率先制	ムラクモ本部LV2
トリックハンド	5	数回合内我方全员使用回复道具的效果上升，升级后持续回合和道具回复量强化，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV1
サクリファイス	1	对敌全体大伤害+我方全员全回复+使用者退场效果(人物直接消失，无法重回队伍)	ムラクモ本部LV3
狂咲きバッドヘヴン	1	EX奥义技能，对敌单体大伤害+随机附加复数异常状态	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件

超能力者（サイキック）



回复技能出现得很早，是我方早期不可欠缺的职业，超能力者的魔力和魔法攻击力都非常高，但体力和速度就比较低了。技能方面拥有大量的属性魔法，升级后除了空属性魔法外都可以进行全体攻击，但威力会随着敌数量的上升而大打折扣，需要针对敌人的弱点选择使用才能发挥最好的战斗能力。超能力者初期就可以学会回复体力以及回复异常状态的技能，升级后可以提升效果，增加范围等等，是必须优先学习的技能。另外，超能力者可以学会炎障壁和冰障壁，对于一些物理攻击很强的敌人有很好的反击作用。该职业前期生存能力一般，后期生存能力和持久作战力明显会减弱，应当针对性地用装备和技能来弥补。后期学会的EX技能配合魔法伤害倍增的效果，能够给予敌人重创。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボ–ナス	5	最大体力上升	初期
MANAボ–ナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
フレイム	5	对敌单体的炎属性魔法，升级后攻击力上升，3级后可选择对敌全体，但威力下降，同时消耗魔力上升	初期
イフリ–トベ–ン	5	对敌单体的强力炎属性魔法，可选择对敌全体，升级后攻击力上升，同时消耗魔力大幅上升	ムラクモ本部LV2
ヒ–トボディ	5	数回合内给我方单体施加炎魔法盾，对直接攻击的敌人进行炎魔法反击+火伤效果，升级后反击时的攻击力上升+火伤效果强化、持续回合上升，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV1
フリ–ズ	5	对敌单体的冰属性魔法，升级后攻击力上升，3级后可选择对敌全体，但威力下降，同时消耗魔力上升	初期
アイシクルエデン	5	对敌单体的强力冰属性魔法，可选择对敌全体，升级后攻击力上升，同时消耗魔力大幅上升	ムラクモ本部LV2
ゼロ℃ボディ	5	数回合内给我方单体施加冰魔法盾，对直接攻击的敌人进行冰魔法反击+冻伤效果，升级后反击时的攻击力上升+冻伤效果强化、持续回合上升，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV2
エレキ	5	对敌单体的雷属性魔法，可选择对敌全体，但威力下降，升级后攻击力上升，同时消耗魔力上升	ムラクモ本部LV1
ボルトアヴェンジ	5	对敌单体的强力雷属性魔法，可选择对敌全体，升级后攻击力大幅上升，同时消耗魔力大幅上升	ムラクモ本部LV3
プラズマジェイル	5	对敌单体的空属性魔法+空中的敌人特效，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV1
デコイミラ–	5	制作一个幻影盾替自己承受攻击，升级后幻影盾的耐久度上升	初期
半径50mの支配者	5	回合结束时，一定几率自动发动魔法攻击敌方单体，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV2
マイクロバ–スト	5	对敌单体的魔法攻击+出血效果，升级后攻击力上升、出血效果强化	ムラクモ本部LV2
マナフロ–タ–	1	使用回合期间，我方全体的魔力消耗为0+最速行动	ムラクモ本部LV1
コンセントレ–ト	5	下一次魔法伤害在2倍以上，升级后伤害倍率上升，同时消耗魔力也上升	ムラクモ本部LV3
キュア	10	回复我方单体的体力，升级后回复量上升，消耗魔力上升，4级以后可以选择回复我方全体	初期
リカヴァ	5	恢复我方单体的麻痹、火伤、毒和盲目效果，2级时变为全异常状态恢复，3级时追加最速行动，4级时消耗魔力下降为0，5级时变为我方全体	ムラクモ本部LV1
リザレクション	5	复活我方单体战斗不能的角色，升级后体力回复量提高	ムラクモ本部LV1
デッドマンズリアクト	5	数回合内我方有角色战斗不能时自身可以再次行动，升级后持续回合数上升，最多可持续9回合	ムラクモ本部LV2
魔力の涌水	5	回合结束时一定几率小幅自动回复自身魔力，升级后魔力回复量提升	ムラクモ本部LV2
オ–トリカヴァ	1	一定几率我方成员中异常状态时自动进行治疗	ムラクモ本部LV3
黒のインヴェイジョン	1	EX奥义技能，对敌方单体释放魔法造成大伤害+全能力下降效果	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件

黑客 （ハッカー）



黑客是所有职业中输出能力最低的，技能中几乎没有直接攻击的技能，但该职业的特点在于拥有大量的控制手段以及能掌握各种各样的辅助技能。使用黑客的情况下，能够让我方队伍的生存率大幅提升，但缺点是战斗效率会降低，且培养一名合格的黑客需要大量的SP来升级技能，属于大器晚成型职业。黑客独有的ハッキング状态可以控制敌人，中了该状态的情况下可以施加给敌人的异常状态种类繁多，在BOSS战中效果非常明显。Bデータイレイザー是黑客强力的异常状态恢复技，在对应无法解除的技能封印和行动不能状态时非常有效。后期学到我方全体无敌的奥义后，队伍的安全系数会再度上升，虽然消耗魔力巨大，但可以躲过一些强大的攻击，例如最终BOSS的“真龙彗星2020”。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボーナス	5	最大体力上升	初期
MANAボーナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
アタックゲイン	10	4回合内我方全体物理攻击力上升+最速行动，升级后物理攻击上升量增加	初期
ディフェンスゲイン	10	4回合内我方全体物理防御力上升+最速行动，升级后物理防御上升量增加，最高级时追加魔法防御上升效果	初期
リジェネレーター	5	数回合内我方全员体力徐徐回复，升级后回复量和持续回合上升，最高级持续6回合	初期
119ナノマシン	5	战斗不能的角色回合结束时以体力全满的状态复活，升级后消耗魔力大幅下降	ムラクモ本部LV1
Bデータイレイザー	5	数回合内，我方全员异常状态恢复时间缩短，升级后异常状态恢复所需回合缩短，该状态持续时间延长	ムラクモ本部LV1
ファイアブレイク	5	数回合内，我方全员减轻对炎属性的伤害+最速行动，升级后减伤率上升，持续回合增加，最高级减轻50%伤害，持续7回合	ムラクモ本部LV2
アイスブレイク	5	数回合内，我方全员减轻对冰属性的伤害+最速行动，升级后减伤率上升，持续回合增加，最高级减轻50%伤害，持续7回合	ムラクモ本部LV2
Aスキルコーラー	5	数回合内，我方全员自动技能的发动几率上升，升级后持续回合上升，发动几率增加	ムラクモ本部LV2
ハッキングワン	5	对敌单体使用ハッキング状态攻击，成功率中等，升级后提高成功率	ムラクモ本部LV1
ハッキングゼム	1	对敌方全体使用ハッキング状态攻击+最速行动效果，成功率低	ムラクモ本部LV2
マッドストライフ.x	5	使用回合期间，可控制处于ハッキング状态的敌人攻击自己或自己的同伴，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV1
スケイプゴート.x	5	对ハッキング状态下的敌人造成伤害并回复我方全员的魔力，升级后攻击力和魔力回复量上升	ムラクモ本部LV2
ロストパワー.x	5	对ハッキング状态下的敌人造成伤害并使其一定回合内攻防下降，升级后攻击力大幅上升，攻防下降的持续回合和效果上升	ムラクモ本部LV1
バッドインバリッド	5	数回合内，敌全体异常状态耐性下降+ハッキング效果上升，升级后异常状态耐性下降幅度增加	ムラクモ本部LV3
スリープオール	5	2回合内，敌全体一定几率进入睡眠状态，ハッキング状态下的敌人必定进入睡眠状态，升级后进入睡眠状态的几率上升	ムラクモ本部LV3
カースオール	5	数回合内，敌方全体进入诅咒状态，ハッキング状态下的敌人必定进入诅咒状态，一定比例弹反伤害给自己，升级后诅咒效果强化，持续回合上升，最高级可持续5回合	ムラクモ本部LV1
ハッキングリアクト	1	6回合内，ハッキング成功的状态下可以再次行动	ムラクモ本部LV2
リアクターチアー	5	再次进入行动状态时，我方的体力和魔力自动回复，升级后回复量上升	ムラクモ本部LV3
クイックハック	5	进入战斗时一定几率自动发动，高几率让敌单体进入ハッキング状态，升级后强化ハッキング效果	ムラクモ本部LV2
サバゲーナレッジ	5	一定几率自动发动，回合结束时我方全员体力回复，升级后回复量上升	初期
禁断の秘技	1	EX奥义技能，使用回合期间，我方全体进入无敌状态	ムラクモ本部LV3+完成

EX系统



第1章出现的系统，当角色在战斗中给予敌人伤害或受到伤害的同时都会累积角色上方的EX槽，当EX槽蓄满后，玩家可以进入EX模式，该模式下角色的全能力上升，同时使用道具的效果翻倍，无视速度必定最先行动。在游戏后期还可以使用职业独特的奥义系统，可以说是玩家在战斗中最强力的杀手锏。EX槽除了战斗会逐渐累积外，使用特定的道具也会回复，但要注意EX模式只有一回合的持续时间，在发动前一定要找准时机。

奥义系统

游戏中的所有职业都拥有奥义，奥义的威力比任何技能都大，在战斗中常常有一发逆转的效果。游戏中习得奥义的条件比较苛刻，需要玩家将职业等级提升到40以上，再将**ムラクモ**本部提升到LV3后才可以接到对应的任务，达成要求后与本部的**マサキ**对话就可以得知任务条件。奥义虽然威力巨大，但需要进入EX模式才能够使用，所谓好招用在刀刃上，在战斗中使用时一定要注意发动时机。

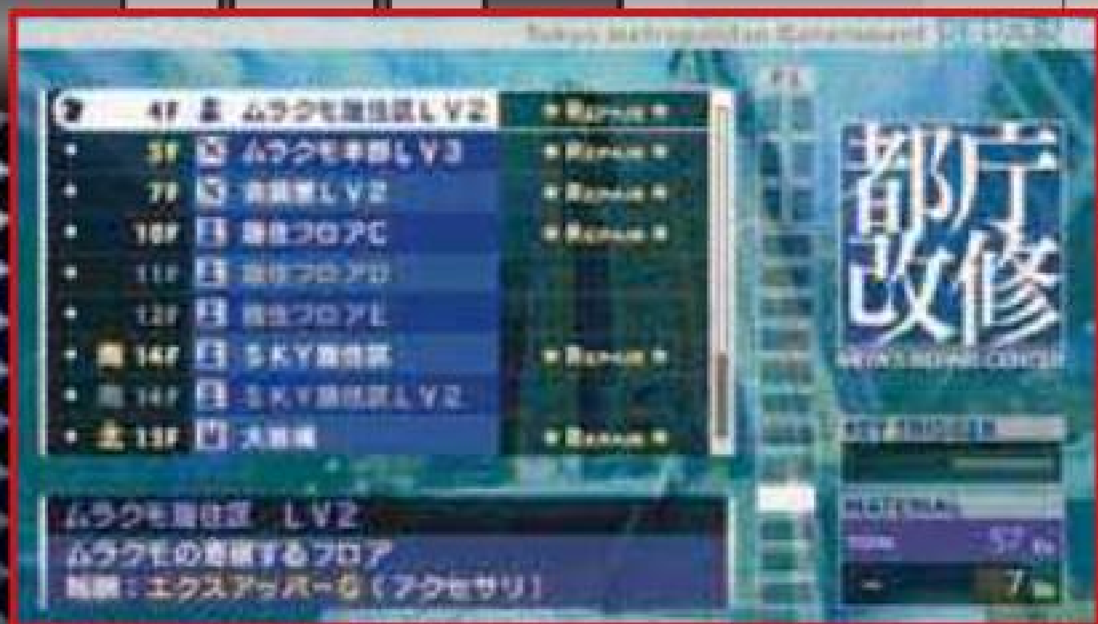
队伍技能



在迷宫中冒险时，按下□键能够显示目前可以使用的技能，这些技能中除了职业通用的回复系外，还有一部分属于队伍技能。队伍技能以粉色显示，且只能在非战斗状态下使用，大部分还有使用次数限制。队伍技能的效果多种多样，有能够回复我方全体体力和魔力的技能，还有降低遇敌率或者增加战斗后获得经验、金钱的技能。队伍技能除了可在流程中获得外，还可以通过完成支线任务得到。队伍技能使用完后，回到都厅休息就能够回复使用次数。

队伍技能名称	使用次数	效果	获得方法
キラ–ズアトラクト	∞	使用后立刻遇敌	强化设施“居住フロアB”后与该区域的“药师の老人”对话
应急手当・小	9	我方单体体力回复50	通过Chapter0后自动获得
应急手当・中	9	我方单体体力回复100	完成支线任务“药の材料が足りません”后获得
应急手当・大	9	我方单体体力回复150	完成支线任务“新型感染症に注意”后获得
苏生テクニック	3	我方单体复活，体力回复30	“地下シェルタ–”完成后与开发班的人对话
苏生テクニックLv2	3	我方单体复活，体力全回复	强化设施“居住フロアE”后获得
ステルスLv1	5	移动一定距离内遇敌率降低	强化设施“居住フロアA”后与该区域的“ナガレの妻”对话
ステルスLv2	3	移动一定距离内不会遭遇敌人	强化设施“居住フロアC”后获得
ステルスLv3	5	移动一定距离内不会遭遇敌人	强化设施“居住フロアD”后获得
EXブ–スタ–	1	我方单体EX槽全回复	强化设施“スカイラウンジ”后获得
イグジット	1	返回大地图	完成支线任务“はぐれた彼女を探して”后获得
ごゆるりと……	1	我方全员的体力和魔力各回复50%	强化设施“大浴场”后获得
EXPボ–ナス	1	下一次战斗获得的经验值为1.3倍	第六章与10班房间的NPC对话
SPボ–ナス	1	下一次战斗获得的SP值为1.5倍	完成支线任务“カルト教団からの夺还2”后获得

都厅设施强化



进入第2章后就会开启本系统，使用Dz值来强化基地中各种设施，强化设施不但能够让职业的新技能、新装备出现，还可以获得各种各样的奖励，是游戏中非常重要的系统之一。强化设施除了需要Dz外，部分还需要一些关键道具才能够强化，Dz可以通过打倒各个区域的龙型敌人获得；关键道具除了主线强制获得的以外，其他的必须完成支线任务或特殊剧情才能得到。每完成一个章节，可以强化的设施数量和等级都会增加。由于前期的Dz数量比较少，应当挑选重要的设施优先强化，以下是所有设施强化后所能增加的效果和获得报酬。

注：大部分设施强化后就会获得报酬，部分需要前往对应的楼层与NPC对话获得

楼层	设施名称	所需关键道具或条件	升级所需Dz	报酬	出现章节
1F	エントランス	–	–	–	初期设施
2F	医务室	医疗物资	6	デッドカット(装饰品)	2章
3F	自卫队驻屯区	自卫队共同作战	7	パラスカット(装饰品)	1.5章
4F	ムラクモ居住区	–	–	–	初期设施
5F	ムラクモ本部Lv1	–	7	追加全新的战斗技能+300SP	1.5章
5F	ムラクモ本部Lv2	上一级强化完毕	7	追加全新的战斗技能+500SP	4章
5F	ムラクモ本部Lv3	上一级强化完毕	6	追加全新的战斗技能+1000SP	6章
6F	研究室	新ムラクモ参入	3	追加エネミ–レ–ダ–（在迷宫移动界面追加了显示遇敌情况的图标，蓝色表示安全，黄色表示警告，红色立刻遇敌）	1.5章
7F	会议室	–	–	–	初期
7F	会议室Lv2	–	3	スキルアッパ–G(装饰品）	6章
8F	居住フロアA	–	2	ステルスLv1（队伍技能）	1.5章
9F	居住フロアB	强化过居住フロアA	2	キラ–ズアクト(队伍技能)	2章
10F	居住フロアC	强化过居住フロアB	4	ステルスLv2 (队伍技能)	4章
11F	居住フロアD	强化过居住フロアC	3	ステルスLv3 (队伍技能)	5章
12F	居住フロアE	强化过居住フロアD	2	苏生テクニックLv2 (队伍技能)	6章
南13F	工业开发区Lv1	–	14	商店追加新商品	1.5章
南13F	工业开发区Lv2	上一级强化完毕	27	商店追加新商品	2章
南13F	工业开发区Lv3	上一级强化完毕	15	商店追加新商品	4章
南13F	工业开发区Lv4	上一级强化完毕	12	商店追加新商品	5章
南13F	工业开发区Lv5	上一级强化完毕	13	商店追加新商品	6章
南13F	工业开发区Lv6	上一级强化完毕	10	商店追加新商品	7章
南13F	工业开发区Lv7	上一级强化完毕	16	商店追加新商品	7章
南14F	SKY居住区	SKYの协力	3	ギガントメダル (装饰品)	6章
南15F	发电室	国分寺攻略作战	5	バ–ンズカット (装饰品)	4章
北13F	大浴场	–	5	ごゆるりと…… (队伍技能)	5章
北14F	スカイラウンジ	–	4	EXブ–スタ– (队伍技能)	5章
北15F	DIVAル–ム	救出初音ミク	2	DIVAモ–ド（系统）	2章

遇敌系统以及龙型敌人

本作的遇敌系统包含了随机遇敌和可见视遇敌两种，在迷宫中冒险时会随机遭遇战斗，随机遭遇的敌人一般都是普通敌人，除此之外玩家还可以在地图上看见可视的敌人，这种敌人一般都是强力的龙型敌人，接触后就会进入战斗。龙型敌人除了有地图上可见的特性外，还会在战斗中乱入，当玩家在有龙型敌人的区域遭遇战斗时，右下角会显示本次战斗已经过的回合数和附加龙型敌人的情况（龙型标志），安全的情况下龙标志会显示蓝色，随着回合的经过龙型标志颜色会改变，当变成红色后系统会发出警告，表示下回合龙型敌人会乱入。进入战斗时，距离龙型敌人越近，战斗开始后危险性越大。如果玩家是与

普通敌人战斗的话，龙型敌人乱入后普通敌人会消失，但如果玩家已经面对的是龙型敌人的话，那乱入后玩家就要一次面对复数的龙型敌人，这种状态是非常不利的，要尽量避免该情况的发生。另外，每个区域的龙型敌人数量都是有限的（隐藏迷宫除外），前期想要强化基地设施的话，需要多消灭龙型敌人来获取Dz。



异常状态

本作中的异常状态非常多，效果自然也是多种多样。除了强化工业开发区可以让商店出现大部分异常状态恢复的道具外，超能力者的技能リカヴァ也是恢复异常状态的主要手段。将其升到满级时使用不消耗魔力，同时可以解除所有异常状态，范围为我方全体，建议玩家应当尽快让其升到满级，尤其是对付第五章的帝龙能起到关键性的作用。以下是游戏中所有异常状态的效果一览。

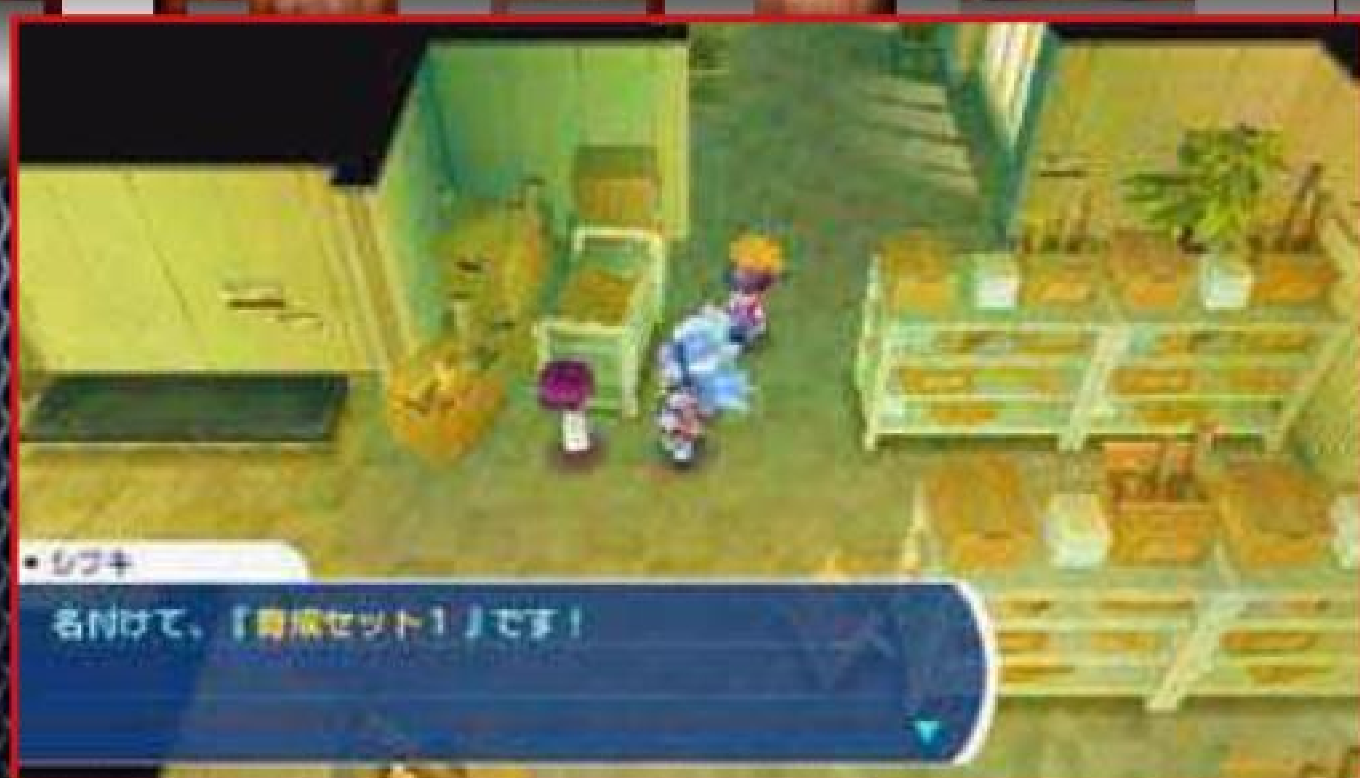
状态名称	效果
毒	每回合行动结束后会受到一定比例的体力伤害，战斗结束后效果依旧会持续
行动不能	一定回合之内，无法行动
睡眠	一定回合内无法行动，此时敌方攻击必中，被击中或经过一定回合后自动恢复
出血	每回合结束时自动流失一定体力，流失量随回合数递增，出血状态下受到吸血攻击会增加对方的吸血量，一定回合后自动恢复
火伤	行动结束时受到伤害，同时物理攻击力、物理防御力、魔法攻击力和魔法防御力下降
麻痹	一定几率无法行动，随回合经过自动恢复
混乱	无法控制角色行动，无视敌我双方随机攻击，自身被击中一定几率恢复
错乱	无法控制角色行动，随机攻击我方成员
呪い	攻击造成的伤害一部分返还给自身，一定回合后自动恢复
ダウナ–	一定时间内魔力消耗量两倍
冻伤	行动结束时受到伤害，同时速度大幅下降
封印	无法使用技能
盲目	命中率大幅下降，回避率为0，一定回合后自动恢复
ハッキング	黑客专用状态，成功给敌人附加后可以触发各种各样的效果，ハッキング状态在以下情况下成功率会大幅上升：①会心一击时；②敌人处于异常状态时；③受到弱点攻击时

支线任务系统

完成1.5章的强化设施内容后就会开启本系统，玩家可以在基地大厅内与接待处的チエロン对话选取想要完成的支线任务。任务的种类很多，包括魔物讨伐、搜索道具、修理物品等等，根据提示前往指定地点就能触发。完成任务都可以获取很不错的报酬，部分任务还和设施强化以及隐藏要素有关，例如拯救“初音ミク”的任务。随着流程的深入，可以接受的任务也会逐步增加。



救出人质



完成1.5章后开启本系统，当玩家在迷宫中冒险时会遇到各种各样的NPC，上前与其对话后会提示成功救助XXX，救助一定数量的NPC后，与6F研究室东南方向的“シブキ”对话可以获取报酬，以后每救助15人就可以到她那领取一次报酬，后期可以获得相当不错的道具奖励。

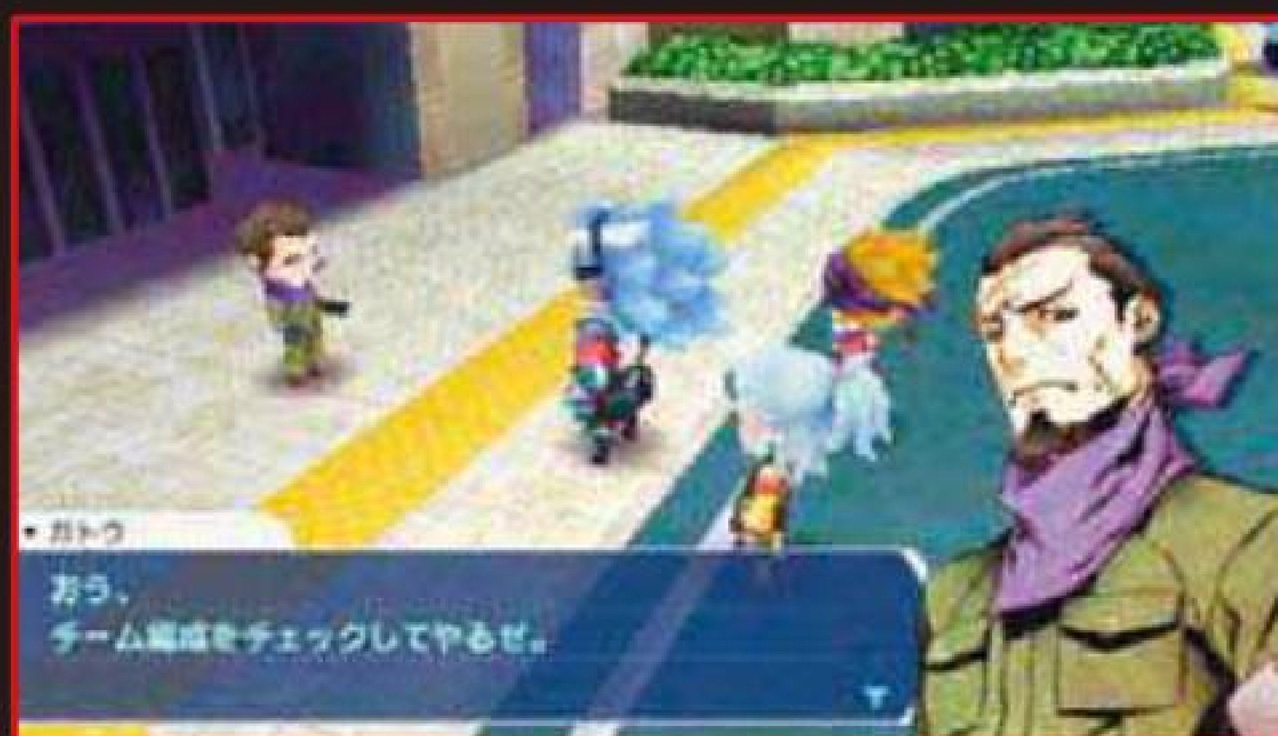


流程攻略

Chapter 0 カウント、ゼロ

新宿/东京都厅

开始游戏后系统会让玩家创建一个全新的角色，先选择角色的外型，一共五种职业十种造型（男性和女性），接下来选择职业和声音。初期创建两名前卫加一名辅助职业即可，例如武士+毁灭者+黑客等等；在选择角色的声音时可按下□键显示各个声优，按△键可以试听，可选择的声优可都是非常出名的。创建好角色后继续剧情，玩家成为了本次魔物讨伐任务的候补生，剧情结束后先调查街道左边的装置，在这里可以创建角色，组成三人小队后就可以进入大楼了。





逆サ都厅

进入大楼前可以获得几个回复药，敌人都是一些初级杂兵，物理职业使用普通攻击很容易就可以消灭它们，注意蝴蝶型的敌人会使用麻痹攻击。队伍中如果有超能力者的话要注意魔力的消耗。在3F见到教官，之后习得第一个队伍技能“应急手当・小”，作用为在非战斗状态下回复我方单体的体力，在移动时按下□键就可以选择使用了，注意使用次数的限制。进入4F后敌人会变多，这里有记录点，回复并存档后准备BOSS战，建议提升到5级左右再挑战。在BOSS门前触发剧情后记得先走右边的通道回收宝箱，宝箱内有不错的全体回复道具。两场BOSS战都胜利后发生剧情，大量的龙出现在新宿，此时接到撤退命令，但后路已经被出现的红色巨龙ウォ-クライ堵住了，与它的战斗必输，直接防御吧。最终体力不支的主角被两名神秘人所救，安全地离开了大楼。



BOSS D1、D2

首个龙型BOSS的能力非常低，我方等级在5以上的话三回合就可以轻松干掉它。它最具威胁的一招是全体火焰攻击，伤害在15左右，由于目前还没有全体回复魔法，保持全员HP都在20以上会比较安全。BOSS战胜利后听从教官的指挥，调查4F右上角的电梯直接来到10F。绕一圈后与楼顶的第二条龙战斗。D2的外型和之前的D1一模一样，但能力要高出很多，全体火焰攻击的伤害也变高了，对魔防低的角色能造成20以上的伤害，将体力保持在25以上会比较安全。

Chapter 1 战场の呼び声



新宿/东京都厅

起床后得知距离上次战斗已经过了一个月，而现在全世界都被四处出现的龙型怪物给占领了，整个世界陷入一片混乱中。剧情后出门与NPC对话，在右边房间可以获得新的回复药，同时这里也可以购买道具。与右上角的ナツメ对话选择第一项会正式加入ムラクモ机关参与战斗。进入会议室接到新的任务，打倒盘踞在东京都厅的帝龙夺回被侵占的东京地区。选择第二项后返回之前的房间正式开启技能系统，同时获得100点SP，此后玩家可以用在战斗胜利后获得的SP来强化各个职业的技能。准备完毕后来到下方的出口，进入本次任务的地点“逆サ都厅”。



逆サ都厅

一开始可以从门口传送进去，进入后在显示“JUMP”的地方可以进入下一层，在2F得知要先打倒三头龙夺取Dz来强化基地的设施。该迷宫敌人强度要比之前的迷宫里的高一些，有毁灭者在队伍中的话建议习得技能“迎击スタンス”，使用后可以吸引敌人攻击自己并进行反击，反击对大部分杂兵具有一击



必杀的效果，不过要注意毁灭者的体力消耗。2F的入口在右下角的位置，右上角的房间可以回收宝箱。进入3F很快就可以遇到本层的BOSS“ドラゴハンマ-ド”，战斗前会开启EX系统，当角色上方的EX槽蓄满后可以选择EXHAUST选项发动，发动后角色必定先行动，同时全能力上升，使用道具的效果翻倍。但要注意该效果发动后只能持续一回合，要把握发动的时机，攻击敌人或被攻击都可以累积EX槽。战斗胜利后继续前进，这里有不少宝箱可以回收，部分道路暂时无法通过，在中央的位置发现菱形的脱出点，可以直接脱出迷宫返回大地图。先激活它再继续探索，接着前往中央和左边再次打倒两只龙型敌人就可以返回脱出点离开迷宫。返回都厅后进入右边的房间将3Dz交给第四班的队长，剧情后获得“自卫队装备一式”，同时防具店和装饰品店也会正式开启。

BOSS ドラゴハンマ-ド

这只龙型小BOSS只会使用物理攻击，它的特点在于一个回合会攻击两次（以后的龙型敌人都是一回合两次行动），后期的蓄力一击可以造成30以上的伤害，在全员体力较低时，可以发动EX技能使用全体回复药，在回复效果翻倍的加成下基本可以瞬间将全员的HP回满。BOSS的体力大概在500左右，HP保持在30以上就没什么危险。



帝龙の讨伐

准备完毕后再次回到“逆サ都厅”，由传送点传送到3F，然后走左边的道路发现之前无法进入的地方现在可以探索了。来到4F发现之前的龙型小BOSS变成了杂兵级别的敌人，此后所有的地图都会出现该种类的可视型敌人，经验值很高，队伍能力足够的话还是打一下，获得的Dz点能够用来强化都厅的设施。4F的地图比较大，正确的道路在正下方，从这里进入后会来到大楼外侧的浮游岩礁区域，仔细观察地图上的指示，靠近地图上有红点的地方会出现JUMP提示，目的地在正下方，不过其他道路尽头可以回收宝箱。进入11F后可以发现新的脱出点，可以回基地补给一下再继续探索。11F依旧比较大，还会有新的龙型敌人出现，全体火焰伤害在20左右并附带火伤效果，全员体力保持在30以上才会比较安全，在该层上下的房间可以拿到不少装饰品。搜索完毕后前往左上角通道尽头会触发剧情，任务变更为救助讨伐队。继续前进到12F，在记录点保存一下，来到屋上开始与本章的BOSS战斗。



BOSS 手负のウォークライ

BOSS的攻击手段比较少，一开始只会使用单体物理攻击，黑客加了防御的情况下伤害在10左右，偶尔会来个蓄力攻击伤害也不过30，这个阶段比较安全。但注意BOSS是一回合两次行动，同一角色被连续攻击两次伤害还是比较大的。使用超能力者的情况下，优先使用冰魔法攻击BOSS，可以造成100左右的伤害。将BOSS的体力削减到一半时它会使用全体攻击，全体攻击分为两种，一种附带火伤效果，一种附带麻痹效果，后者威胁较大，但好在命中率并不高，中了的话也可以使用超能力者的魔法或道具及时恢复。BOSS两种全体攻击伤害在20左右，这个阶段我方全体最好保持体力在40以上会相对安全。攻击型职业在BOSS体力低于20%时发动EX状态直接秒掉它，胜利后成功夺回都厅。

Chapter 15 生存者



新宿/东京都厅

剧情后开启都厅系统，出门后按下R键就可以在都厅楼层间快速移动，先来到7F的会议室。剧情结束后返回1F大厅，与这里接待处的ミヤ对话得知目前需要消灭龙型敌人获得Dz来强化都厅设施，设施通过Dz强化后会获得新的能力，例如增加战斗技能，增加辅助技能等等。出大地图后可以看到新的地点——“涩谷/繁花树海”。



涩谷/繁花树海

进入该区域之前记得多买些恢复毒状态的药品，或者防御毒状态的装饰品。一进入这里就可以看到很多的龙型敌人，与其战斗时设法从背后接触，这样可以先制攻击，同时不要在两名龙型敌人太靠近的情况下进入战斗，否则很容易被另一只乱入。在该区域开始的位置中，右边的道路无法通过，只能先走左边，通过两个区域会触发剧情战，难度很低，救下NPC后继续前进。注意这里的敌人比较强力，大部分都会毒属性攻击，事先没有做好准备的话战斗会很吃力。连续通过两个场景可以发现记录点，保存一下进入下一个场景再次遭遇SKY的成员イノ和グチ，两人的能力很低，击破后继续探索。前方的金色龙型敌人会蓄力，蓄力后下回合必定使用全体攻击，以我方队伍目前的实力不防御的话必定会被团灭。另外，这个区域的地图有可能碰到一种外型类似水晶的敌人，这种敌人的体力只有10点左右，很容易逃跑，但如果能击破它则可以得到大量的经验值和SP，对付它可以优先使用带最速行动的攻击技能，必要时也可以发动EX状态。在第二个记录点保存后消灭一只龙型敌人完成任务返回都厅。





新宿/东京都厅

返回都厅会自动触发剧情，接下来我们要用获得的Dz来强化都厅的各种设施。本次需要强化的是“ムラクモ本部”、“研究室”和“居住フロアA”，一共需要12点Dz，不够的话可以返回涩谷地区打龙型敌人获取。强化完“ムラクモ本部LV1”后与该部门的成员对话各职业会追加大量的新技能，同时获得300的SP。强化完“居住フロアA”后可以学会队伍技能“ステルスLV1”，强化“研究室”后会在画面左上角追加雷达，可以用来感知遇敌情况。三个部门都强化完毕后会开启支线任务系统，此后可以在大厅接受各种支线任务的委托。剧情结束后回到居住区休息一下，起床后会接到指示前往研究室触发新的任务，讨伐人类协会“SKY”（前往居住フロアA与之前救出的市民对话，一部分市民会给玩家购买优惠药品的机会，很划算别错过）。



涩谷/繁花树海

之前右边无法通行的道路现在可以通过了，毒属性敌人依旧很多，此时应该可以学习超能力者恢复异常状态的技能了，赶快学习吧。从现在开始，在迷宫中冒险时会遇到各种各样的NPC，与其对话后可以救助他们，救助一定数量后回到都厅与6F的NPC对话可以得到奖励。该区域第一个场景的宝箱很多，

同时还有两名NPC可以救助（地图上标注有感叹号的位置）。来到第二个区域会遭遇一场强制战斗，人型敌人的体力很高，集中火力先干掉一个。结束战斗后继续前进，在右上角可以解救一名NPC，左上角有记录点，中央的位置有一个下水道井盖可以调查，来到下水道回收宝箱后返回记录点会遭遇之前出现过的SKY成员，将两人打倒后进入涩谷深处与之前救助自己的SKY干部ダイゴ和ネコ战斗，战斗四回合后强制结束，直接防御吧。战斗结束后返回大地图出现新的地点“东京地下道/至国分寺”。



东京地下道/至国分寺

这里的敌人比涩谷的强不了多少，不过新出现的龙型敌人要注意，体力不高但行动速度超快，两回合连续攻击我方物理防御低的角色的话，很可能将其一击必



杀，而且遭遇的时候很难从背后先制，这种敌人的弱点是炎属性。剧情过后先径直来到地下道的最深处，与リン对话得知本次要解救的同伴的位置，返回进入右边的横洞，进去前多准备一些药品，这里很长一段道路都没有记录点出现。在横洞中需要利用各个洞口来进行转移，第一个区域探索完毕后会出现左右两个通道，先走右边的通道可以救助一名队员，左边救助第二名队员，接着返回走左边救助最后一名队员。部分道路会被龙型敌人阻挡，需要打倒后才能继续前进。全部救助完毕后会收到撤退指示，返回リン的位置触发剧情再回都厅，休息一晚本章自动结束。

Chapter 2 天の超电磁炮



新宿/东京都厅

第二天起床后接到新任务，此时地图上出现新的迷宫“东京地下道/丰岛水道”，进入这里之前先整理下装备，强化工业开发区可以让商店出售新装饰品。第一个区域内的宝箱看上去很近，但需要从第二个区域绕出来才可以拿到。第二个区域没啥难点，直接通过后进入第三个区域。这个区域被瓦斯覆盖，移动的时候会看不清道路，但可以从小地图上看到龙型敌人的动向。另外该区域还有很多NPC可以救助，在地图上看到黄色标记的话就别错过了。进入第四个区域后向左边的坑道移动，可以绕回第一个区域最下方进入贮水池，通过这里就可以返回大地图，回到都厅差不多有足够的Dz可以强化设施“自卫队驻扎区”了，强化完毕会收到下一个指令。前往自卫队会议室得知池袋被巨大的电磁炮攻击，剧情完毕后开启新的地图“池袋/山手线天球仪”，离开前记得与本层左上角的士兵对话可以获得装饰品“パラスカット”。



池袋/山手线天球仪

整备一下队伍进入新的迷宫，如果玩家此时强化了新的设施的话，可以购买到速度大幅上升的装饰品，给我方毁灭者这类速度低的物理职业装备一个比较好，另外恢复毒状态的药品也买满，本次会使用毒的敌人依旧很多。该区域的敌人强度上升了不少，特别是龙型敌人，攻防血都很高，战斗的时候一定要保持队伍的体力。特别要注意一种新出现的绿色巨龙，它会使用大型跳跃，当其跳出画面内时只有对空中敌人特效的

技能才可以对其造成伤害。第一个区域没有太大的难点，注意地图上出现的NPC即可。进入第二个区域触发剧情，需要先打破地图上的电磁炮，绕道靠近电磁炮就会触发战斗，对方除了血多一点外没有其他的威胁。将三个电磁炮全灭后发生剧情，接着顺路进入第三个区域，在开始的位置就可以发现记录点，保存一下进入中央的区域就会触发本次的BOSS战，对手是超电磁炮，不过能力实在太弱，胜利后ガトウ教官牺牲。返回时建议先将本层可以探索的地方探索完毕再离开，将地图上方的黄金龙打倒可以回收不错的宝箱，同时还能解救一名NPC。



破坏电磁炮

返回都厅后先到会议室得知下一步的作战计划，接着回居住区休息一晚再前往会议室。下一步要破坏要塞最顶端的电磁炮龙，离开基地再次前往“池袋/山手线天球仪”。直接传送到中央的传送点后向之前无法前进的右边移动，这里守门的敌人都是实力强劲的黄金龙，要小心它附带麻痹的全体攻击，黄金龙的弱点是冰属性。打开这里的通道发现有两条路可以走，走下方的道路可以解救两名NPC，走上方的道路来到400米高层后要先进入下方的小道，再从右边绕到右下角后打破电磁炮解救自卫队员才能继续前进。接下来右边和上方的通道只能先走右边，将电磁炮消灭后才能绕回走上方的通道。到达最顶部后回收宝箱以及解救NPC，再从脱出点返回都厅进行补给，准备完毕后进入决战区与本章的帝龙战斗。



BOSS ジゴワット

战斗前建议全员至少都装备一个SPD+8的装饰品（商店有卖，但必须先强化设施），这样基本能保障全员比BOSS先行动。BOSS一开始会使用三种攻击手段，单体物理攻击，伤害在20左右；全体5～6次随机射击，每一击伤害在15左右；单体暗黑弹攻击，伤害在40左右，这几招威胁都不大。当BOSS的体力被削减1/3或者进入第四回合时，会出现电磁炮蓄力中的提示“电磁炮チャージ……”，此提示出现后下一回合蓄力会结束，也就是说下一回合玩家一定要给全员回复体力以及使用增加防御的魔法或技能，这样在蓄力结束后全员进行防御才能挨过BOSS的电磁炮攻击，不防御的话基本可以秒杀我方全体，这是BOSS最具威胁的一招，抵挡得住的话基本就没什么难度了。BOSS的弱点是冰属性，如果队伍中有毁灭者的话，不建议使用反击姿态。后期BOSS还有可能使用附带麻痹效果的全体攻击，被麻痹的话一定要尽快解除。ジゴワット的体力很高，在5000左右，做好持久战的准备，当我方回复单位跟不上的时候其他角色也可以使用道具进行快速回复，时刻保持一半以上的体力是获胜的基本条件。胜利后获得“ジゴワット检体”。

首都高1号/上野附近

剧情结束后自动回到都厅，同时开放大量新的强化设施项目。离开会议室后前往ムラクモ本部与通信员对话出现新的地点“首都高1号线”，准备一下就可以出

发了，新的设施目前还无法强化可以先不去管它。进入新迷宫发现SKY的成员，来到最深处再次遭遇ダイゴ和ネコ。

BOSS ダイゴ和ネコ

两人的实力不算强，ネコ会使用单体全状态下降以及全体冰魔法，伤害不高但中了状态会比较麻烦。她的体力低，弱点是炎属性，优先集中火力干掉她。ダイゴ的单体攻击很强，在ネコ在场的情况下，有可能发动对我方全体的合体攻击，但伤害只有40点左右。

将两人击破后与ダイゴ对话分给他一部分医疗物资，结束战斗返回都厅可以得到关键道具“医疗物资”，现在可以强化新的设施“医务室”了，同时还可以强化“居住フロアB”。强化了后者的情况下与“居住フロアB”房间内的“药师の老人”对话可以学会队伍技能“キラ–ズアトラクト”，最后进入医务室会触发新的剧情，调查躺在床上的队长收到报告，回居住区休息一晚自动进入第3章。

Chapter 3 终わらない月夜

四ツ谷/常夜の丘



前往会议室可以得知新的帝龙的情报，同时出现新的迷宫“四ツ谷/常夜の丘”，进入新迷宫前多买些恢复混乱状态的道具或装饰品。进入后发现目前这里是无法显示地图的，必须先设置好探测器装置。刚开始会比较麻烦，没有地图也看不到遇敌情况，不过好在道路基本都是直线，基本不会迷路。该区域的普通敌人强度不高，但龙型敌人比较厉害，不但行动速度快，还会使用让我方单体进入混乱状态的魔法，一定要及时恢复，这种敌人的弱点是炎属性，可以考虑给我方设置炎障壁来快速反击。任务开始后先前进到地面有红色发光点的位置安装第一个探测器，接下来一路向下方前进，转向上方后打倒一只巨大的龙型敌人会遭遇僵尸自卫队员，一路来到尽头打倒僵尸自卫队员后会触发剧情自动返回迷宫入口，此时再进入就可以使用地图了。先按照原路前进，在之前打倒僵尸自卫队员的左边可以找到第二个探测器配置点。安装好第二个后雷达和地图都会恢复正常，向地图左上角区域前进再次遭遇自卫队僵尸群。这里一共要进行三次战斗，胜利后僵尸教官出现，不用管他继续前进马上就可以发现第三个设置点。第三个安装好后依旧右行，很快可以进入区域四，这里的地形比较麻烦，紫色毒沼地形踩上去是会削减成员的体力的。另外部分通道是死路，如果玩家通过连接桥发现还停留在原点的话表示该通道是死路。第四个设置点在地图的右下角，这里有一大块区域是毒沼，必须强行通过，注意做好回复工作。所有的装置都设置完毕后，前往左上角的通道进入迷路区域（迷路エリア），进入后得到提示，玩家必须根据提示前进才能通过本区域。一开始向地图的西北方向前进（注意是最西北端，标注有感叹号的区域），成功后会提示第一步完成，否则会重回开始的位置，接下来前往地图的东南方向，通过后立刻返回就会到达本章BOSS的所在地。



BOSS ロア=ア=ルア

这个BOSS属于技巧型，几乎没有太强的攻击技能，但各种攻击牵制手段如果不好好应对的话一样会陷入苦战。BOSS初期一般只会使用单体攻击和全体攻击两种，这两种攻击的伤害都在40左右浮动，注意回复完全没有威胁。削减BOSS一定体力后，有可能使用一招回避技能，当提示回避再行动可能时，全员一定要进行防御或者回复，不能去打它，否则被它回避攻击的话会增加它的行动次数。BOSS一旦进入再行动回合，必定使用单体即死魔法，命中率很高。当BOSS的体力下降到一半左右时，会让我方消耗的魔力翻倍，这一招非常恶心，建议配合EX槽进行全体快速回复。此外BOSS还会使用包括流血和盲目的异常状态攻击，这两种状态对队伍威胁都不大。将BOSS击破获得“ロア=ア=ルア检体”。

Chapter 4 热砂のDプラントガイド



东京地下道/至国分寺

战斗胜利后会开启新的强化设施项目，返回都厅居住区休息一晚，第二天起来会发现大部分人都失踪了。前往会议室确认下一步的作战计划，剧情后需要先强化发电所，接着会收到通知，东京地下道/至国分寺出现第四只帝龙的反应，进入地下道发现原先无法通过的道路现在可以进入了。这里的敌人没有太大的难度，但要注意龙型敌人的物理攻击力很高，即使是物理型角色也挨不了几次攻击。绕道来到地下道最深处的车站出口，开启右边墙壁的电源打开出口的大门，回到大地图后新的地点出现。



国分寺/灼热砂房

该区域的敌人能力和地下道的差别不大，龙型敌人看上去很强但实际上还没有地下道的厉害，大部分龙型敌人的弱点是冰属性，多提升一下冰魔法等级。值得一提的是本关大部分的龙型敌人会躲在沙子里，靠近后才会跳出来，跳出来的时候会有数秒的硬直，玩家可以轻松从背后先制攻击。第一个区域场景很大，正确的路在右上方，但左边可以回收不少宝箱。进入巨大的工厂发生剧情，SKY的成员出现并要求与主角等人比赛，剧情后会有一场强制的战斗，对方弱点是冰属性，会释放附带火伤状态的全体攻击，注意自身的体力。胜利后从右边的入口进入工厂，在电梯内会被问一大堆的问题，怎么回答对之后的流程不会产生影响。完成后身处工厂上部，这里有两个方向的道路可以选择，走下方的道路会绕到之前的入口（就是ダイゴ和ネコ等人来时的道路），这里虽然复杂但可以回收很多道具并解救数名人质，不过玩家可以等打完BOSS再返回探索也不迟。在记录点保存后继续前进，新出现的龙型敌人会使用附带石化效果的全体攻击，被石化的情况下角色直到回合结束都无法行动，一定要第一时间解除。前进一段距离后ネコ出现并向玩家求助，选择“助ける”会与龙型敌人“マテリアルドラグ”战斗，要注意它的毒属性全体攻击。胜利后顺着楼梯向下移动可以找到电梯，从电梯出来时一定要尽量加满我方全员的体力和魔力，马上会连续与五只龙战斗，不过敌人的强度不高，且一次最多只会出现两只，它们会使用附带火伤状



态的攻击，体力低下时会给自己使用体力徐徐回复的魔法。如果能一回合内干掉两只的话，可以赢取短暂的整备时间。胜利后来到第三区域，左右的梯子可以降到下层获取宝箱，从前方的梯子进入区域四发现最后一个脱出点，激活并保存记录准备BOSS战。与SKY的成员战斗胜利后得知主角是被制作出来的S级战士，是拯救这个星球的猎龙者。之后的选项无论选择哪一项都不会影响剧情的发展，来到最顶层面对的是本章的帝龙。

BOSS タケハヤ、ダイゴ和ネコ

本次的对手是SKY的三名成员，ダイゴ和ネコ两人的弱点分别是冰和炎，使用的技能和第一次战斗一样，不过ダイゴ在本次战斗中会使用全体回复技能，回复量为300，威胁不大。新出现的タケハヤHP在2500左右，没有任何弱点，他最大的威胁在于每回合两次行动外加和ネコ有强大的合体攻击，能对我方全体造成80以上的伤害，虽然打不死人但中了也够呛。此战还是优先解决ネコ，如果玩家使用毁灭者+超能力者的话，可以利用超能力者的炎障壁+毁灭者的迎击组合形式，不过回复一定要跟上，不然被集中攻击的毁灭者很危险。本战最好不要用EX槽，留着应付下一场BOSS战。

BOSS トリニトロ



这条类似蜘蛛的帝龙能力非常强，由于它有很强的炎属性耐性，迎击+炎障壁的方法在本次战斗中就不适用了。当BOSS体力较高时，有一定几率使用对我方全体随机次数攻击的炎属性魔法，当体力降到2/3时会使用全体炎属性斩击，伤害在60左右且带有火伤效果。等BOSS体力下降到一半时，会提高自身的全能力，同时给自己附加体力徐徐回复效果，每回合自动回复180点，它的全能力上升配合蓄力释放强力的全体火焰攻击（蓄力后下回合必定使用），伤害有可能突破100，这个阶段如果我方的伤害输出和回复跟不上的话会陷入苦战，局势瞬间被扭转都有可能。对付它的自动回复效果，我方可以对其使用毒属性魔法来抵消它的回复，EX槽在这个时候会起到关键的作用，抓准机会发动吧。BOSS的弱点是冰属性，战斗前能够将对应的技能适当升级的话可以降低本战的难度。



Chapter 5 目覚めた狂气

新宿/东京都厅



战斗结束后SKY的成员タケハヤ舍身将未消灭彻底的帝龙解决了，但自己也因此受了非常严重的火伤，众人将其抬回都厅治疗后自动返回居住区休息一晚，第二天前往医务室触发剧情。与ネコ和ダイゴ对话后再前往会议室，原来一切的幕后黑手是ナツメ，她利用大家打倒的龙之核心获得了超强的力量。剧情结束后新的地点“涩谷筑花树海/宫下公”出现，离开前可以先到1F视察一下，这里增加了很多新的强化设施项目，玩家目前手上应该累积了不少的Dz点吧。



涩谷筑花树海/宫下公

与“涩谷/繁花树海”里的敌人和地形基本一样，只不过敌人强化了几个等级。前进一小段路会遭遇新的龙型敌人，这种敌人的物理攻防非常强，我方没有强力的提升防御的魔法会打得比较吃力。根据提示向西边前进可以绕回第2章的涩谷地区，如果玩家之前没有清理干净这里的龙型敌人的话，现在是好机会，它们的能力和第2章时一样。轻松解决后进入地图左上角的SKY秘密基地，与タケハヤ等人商量了解决该地区帝龙的方法后开始作战。注意，一旦开始作战，在作战结束前是无法离开涩谷地区的，玩家触发剧情前可以先回基地补给，多准备恢复混乱、毒以及睡眠的药品和装饰品（与记录点的女性对话可以回复全员的体力和魔力）。准备完毕后先来到涩谷西南区域（地图上标注感叹号的位置），与スリ–ピ–ホロウ的初次对决四个回合后会自动结束战斗，直接防御吧，接着前往西边再转向北面可以再次找到它。注意这里是全新的区域，玩家可以先探索一下，消灭这里的两只龙型敌人并救助NPC，再从南边的道路找到BOSS。剧情后再次返回，从之前左边的下水道走，来到新区域东边遭遇BOSS，依旧直接防御四个回合，等它逃走后就可以使用脱出道具了。依旧是根据地图上的提示前进找到本区域最后一个脱出点，激活后准备一下，之后就是与スリ–ピ–ホロウ的最终对决了。



BOSS スリ–ピ–ホロウ

与这个BOSS对决前最好先将工业开发区升级到LV4，这样可以购买到防御混乱和睡眠的戒指，给我方全员都装备上。然后把超能力者的异常状态恢复技能リカヴァ升到满级，这样可以保证全员不会同时被敌人控制。这个BOSS的攻击手段非常弱，只有单体50伤害以及全体90伤害两种，它最主要的攻击手段还是混乱和睡眠状态，在装备了戒指的情况下，一般不会有全员同时被混乱或者睡眠的情况发生，如果我方只有单体中招的话建议使用道具进行恢复，有两人以上的话就用リカヴァ进行恢复，满级的情况下该技能一次可以恢复全员所有异常状态，且升级所需的SP也不多。BOSS的弱点是炎属性和空属性，体力大约有9000左右，超能力者可以将炎属性低级魔法升满级，这样一招可以打掉它450左右的血量。另外也可以将炎障壁升级并给全员使用，这样反击的伤害也有350左右，还可以让BOSS中火伤状态。只要能做好异常状态的恢复，本场战斗难度并不高。胜利后追加新的强化设施项目，同时获得关键道具“SKYの協力”。

Chapter 7 暗黒と大洞の王



东京地下道/至台场

剧情后先前往会议室，再来到医务室查看タケハヤ的情况，接下来需要返回自卫队驻屯地与リン对话，再前往研究室与キリノ对话就会触发剧情。最后回到会议室得知新的作战目标，出现新的地点“东京地下道/至台场”。刚进入这里就会发生剧情，得知本次讨伐的帝龙怕光，接下来要做的就是先接通地下道四处的电力。这里的地形和之前的地下道没有太大的区别，都是利用各种坑道来进行转移，有电力的地方在地图上会以感叹号来显示，顺着感叹号移动吧，找到记录点前一共有两处电力需要接通。注意几种新的龙型敌人实力非常强劲，我方没有强力的回复

技能会比较危险危险。接完两处电力后，在记录点的位置需要击破盾龙シ-ルドラグ，它的各种防御很高，随着它的体力流失，还会对自身使用全能力上升的技能，建议使用黑客的技能降低它的防御后用魔法主攻，在其进入反击状态时千万不要攻击它。胜利后进入北面的区域探索，这里同样有两处电力需要接通，地形比南边更复杂，连接上一个电力后会发生剧情，接下来将第二个电力接上后就可以找到记录点了（注意还要击破一只盾龙），保存一下开始本章的BOSS战。



BOSS ザ・スカヴァ-

本次的BOSS战分为几个阶段，先来到贮水池调查ザ・スカヴァ-的尾部开始战斗，尾部的体力大概有4000，有单体攻击，全体攻击，单体体力吸收攻击以及给自身增加攻击四种方式。单体攻击伤害很低，全体攻击伤害在100左右，单体体力吸收攻击也在100左右，当其体力低下时会给自己增加物理攻防，建议让毁灭者进入迎击状态，然后给我方全员上炎障壁，再逐步削减它的防御，回复跟上的情况下几个回合就可以结束战斗。胜利后可以先返回记录点回复一下，然后继续攻略。第二个部分是BOSS的身体，体力同样在4000左右，身体比尾好打，它经常会使用全体物理攻击，给我方全员使用炎障壁后每个回合的反击伤害很可观。战斗前建议装备防御麻痹的装饰品，这样即使是BOSS后期附带麻痹效果的全体攻击也无法对我方造成威胁，将身体部分解决后进入下一个地点开始与头部的最终战。头部的体力大约有10000，主要以强力的单体攻击为主，本场战斗可以让毁灭者充当主力，使用迎击状态配合各种属性障壁，运气好可以靠反击给BOSS造成四次伤害。当BOSS体力下降到一定程度时，会使用单体封印状态的攻击，封印状态目前只能使用魔法或道具恢复。另外BOSS还会使用全体攻击以及延时型的落石攻击，伤害都超不过70。可以说这个BOSS除了血多点外没有任何威胁，是目前为止最弱的一个BOSS。胜利后获得“ザ・スカヴァ-检体”。



Chapter 7 静かなる海



台场/拾叁号冰海

自动回到都厅后，先前往会议室将“ザ・スカヴァ-检体”交给キリノ可以开启新的区域“台场/拾叁号冰海”，先整备一下再去。既然是冰海，大部分敌人自然也就是冰属性了，炎属性的魔法和技能在本章会比较吃香。在第二个区域会遭遇ナツメ，接着继续前进，注意这里有很多NPC在地图上，看场景的话不容易发现，注意地图上的指示。来到西ストリ-ト后走右边的道路可以找到记录点，保存一下进入前方的中央广场，与ナツメ对话后发现前方的道路被冰块阻挡，接着原路返回走东边的道路来到东ストリ-ト，这里有很多龙型敌人，建议还是逐个击破

吧，反正附近有回复点。来到尽头再次见到ナツメ，与其对话后会和フリ–ズドラゴン战斗，这个小BOSS的体力大概有5000左右，有附带冻伤状态的全体攻击，伤害在70左右，注意回复难度不大，弱点依旧是炎属性。胜利后左边挡路的冰块会消失，返回记录点的位置走左边的通道。这里的道路比较复杂，需要一路从跳跃点跳下来回收宝箱和NPC（有箭头标注的地方），接着从最右上角的通道进入，依旧是一路从跳跃点跳下来，从2F最左边的跳跃点跳下后会回到1F左下角的位置，这样就可以进入西ストリ–ト了。在这里第三次遭遇ナツメ，与其对话后与第二只フリ–ズドラゴン战斗，胜利后中央喷泉位置的冰块会融化，进入后准备一下，



BOSS ゼロ＝ブル–

冰龙ゼロ＝ブル–的体力是目前所有BOSS中最高的，大约在16000以上，战斗前给角色装备上防止睡眠的装饰品。BOSS的攻击手段主要有以下几种：单体攻击，一定几率附加睡眠效果，这招只要装备了防止睡眠的装饰品就能轻松应对。全体攻击附带冻伤效果，这招伤害在80左右，注意回复不会有太大的威胁。当BOSS的体力下降到一半后，它会释放全范围的吹雪，吹雪会在玩家回合开始前进行攻击，目标全体还附加冻伤状态，好在这招的攻击力不是很高。BOSS的弱点是炎属性，它会在体力下降到一半后使用防御攻击以及炎耐性上升的魔法，此时玩家如果用炎属性打它伤害会大幅降低，该阶段可以考虑更换攻击方式，或者使用降低BOSS防御的技能。有毁灭者的情况下依旧是加物理防御后使用逆击+炎障壁的行动手段，只要回复跟上可以让BOSS每个回合都受到两次以上的伤害。另外如果玩家使用的角色里有毁灭者+黑客的话，可以尝试使用テストロイリアクト+Aスキルコーラ–组合的攻击手段，前者的作用是给角色附加D深度后一定几率可以再次行动，后者可以增加发动几率，运气好的话连续使用附加D深度的技能可以让毁灭者一回合内连动三次。将ゼロ＝ブル–打倒后获得“ゼロ＝ブル–检体”



Chapter X 神∞人

トウキョウタワ–

回到都厅后先休息，第二天醒过来就会收到通知，前往会议室后再返回居住区休息，第三天再次前往会议室就会出现新的地点トウキョウタワ–。这里的杂兵强化了不少，不过依旧不够看，在展望台1F需要遭遇强制战斗才能通过，龙型敌人イ–ジスドラグ的实力很强，它的防御和血量可以和BOSS媲美，特别是在其防

御反击的时候，千方不能去打它，建议给它附加诅咒、毒、冻伤等各种状态。从1F最右边的通道进入2F（中央的楼梯可以回收宝箱和NPC），在中央的位置会发生剧情，结束后出现记录点。3F的区域比较大，通往4F的楼梯在地图中央的位置，不过之前要打倒龙型敌人**クリミナル**，它的体力有6000左右，攻击力非常强，特别是解除枷锁后，随机的全体攻击有可能将我方任何一人一击必杀，血量低下时还会封印我方单体的技能，一定注意增加防御和回复。4F全是强力的龙型敌人，稍不注意就会团灭，建议战斗之后就进行回复以保证安全。4F有两个出口，从右下角的出口返回3F可以回收NPC和宝箱，来到中央的位置会触发剧情，脱出点出现，保存并整备一下进入警界线与BOSS战斗。



BOSS 人龙ミヅチ

这个BOSS的体力大概有20000左右，看上去很高但实际并不难对付。她会使用的攻击手段主要有以下几种：全体炎属性攻击，一定几率会附加火伤状态，不过几率很低不足为患，伤害大约在80左右；单体雷电球攻击，伤害在100左右，一定几率附加麻痹效果；单体物理攻击，伤害在70左右，只要注意辅助和回复，这几招就没有什么威胁。当BOSS的体力被削减20%时开始使用对我方单体的封印技能，这个异常状态依旧无法防御，只能用道具或魔法恢复。BOSS体力在一半时会出现特写提示，接着下一回合会使用强力的全体冰属性魔法，这招的攻击力非常高，如果玩家有满级的防御上升魔法的话（黑客）可以减轻大量的伤害，即便这样也必须全员防御才能挨过这一招。挨过去后，BOSS会给自己使用防御反击盾，这招效果和毁灭者的迎击类似，但发动几率要低很多，反击的同时一定几率会附加麻痹状态。此时BOSS的物理攻击目标会增加到至少两名，另外还会追加一招我方全体随机次数的吸血攻击，这个时候只能用防御上升来减少她的伤害以及回复速度。等BOSS的体力下降到20%以下时，会给自己附加全能力上升+体力徐徐回复的状态，回复量每回合200点，这个时候对她的攻击效率很低，我方必须全力防御等她的强化状态消失。状态消失后会再次使用全体冰属性攻击，挨过这一招后就立刻发动EX状态快速解决她，不然时间拖久了对我方不利。

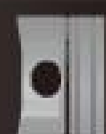




真龙の领域

将人龙**ミヅチ**打倒后迷之声音响起，一个自称神的声音在召唤主角，同时也开启了一条通往“真龙の领域”的道路，顺着新出现的道路前进吧，进入前可以先返回补给一下。新迷宫的地图非常大，一共分为三个区域，这里的敌人大部分都是之前杂兵的强化版，包括龙型的敌人。真龙の领域α的出口在地图的正上方，要从左边的道路绕过去，注意龙型敌人全体大量出血以及毒状态的攻击方式。真龙の领域β和α区别不大，地图上方有不少好东西可以回收，但得先打倒挡路的**クリミナル**才能取得。真龙の领域γ比较恶心，路上全是必须打倒敌人才能通过的强制战斗，最后一场一定要注意，途中会有其他的龙型敌人乱入。全部击破后看到最后的脱出点和记录点，整备完毕后开始最终决战。

BOSS 神体ニアラ（第一形态）



体力大概有30000左右，推荐我方全员等级在50以上再来挑战。BOSS的攻击手段主要有：单体攻击，伤害在100左右；全体黑焰攻击，伤害在80左右同时附带火伤状态，这两招只要注意回复不会有太大危险。当其体力下降30%左右时会释放真龙光线，这招对于魔防低的成员有接近200的伤害，没有防御的情况下中招会非常危险。同时BOSS还会释放虚无之光，让我方单体随机增加数个异常状态，好在只是单体，让其他成员及时恢复不会有太大的问题。BOSS的体力下降一半后，会增加击破我方单体同时再次行动的技能，此时它有可能会使用全体随机攻击加真龙光线，角色战斗不能的几率相当大，如果角色战斗不能让BOSS再次行动，队伍就很有可能被灭团。建议在BOSS释放该技能后给我方全员使用战斗不能后立刻复活或战斗不能时HP剩下1点的技能，这样就能最大程度保证队伍成员的生存率。当BOSS的体力下降到20%以下时会提示开始蓄力，蓄力需要两个回合，蓄力结束后会释放对我方全体大伤害的“真龙彗星2020”，这招不防御全体伤害在300～400左右，几乎等于一击必杀，对应这招必须全员满血+防御上升，并且还要进行防御，如果习得了黑客的奥义的话不要犹豫赶快用吧！当然能力足够的话，建议玩家在BOSS蓄力时直接发动奥义或EX技干掉它，胜利后进入第二形





BOSS 神体ニアラ（第二形态）



第二形态的战斗基本上属于表演战，BOSS的体力只有一半，我方对它造成的伤害翻倍。战斗一开始BOSS就会蓄力，看似要使用“真龙彗星2020”但实际上根本无法发动，其他所有的攻击手段全部变成了大幅弱化版，直接发动EX状态一举消灭它吧。胜利后回到都厅，再前往会议室选择第一项就可以欣赏结局了。



通关后会要求玩家保存记录，读取通关记录后会从最终BOSS战前继续游戏（记录附加☆标记），同时会保留玩家的装备、道具、任务情况、迷宫情况等所有要素，返回大地图会开启隐藏地图“旧国府/幻影都厅”。

玩后感



游戏的画面和音乐在PSP游戏中都算是中上水平。系统方面做得非常出彩，各具特点的职业加上每个职业独有的技能，让玩家可以在战斗中进行各种组合来打倒敌人，战斗的爽快度满点。游戏的主线流程通关需要40小时左右，通关后还有丰富的支线任务以及隐藏迷宫等待挑战。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 山治　编 半夏　美编 Juxi

海贼王 巨人之战2 新世界		
ワンピ-ス　ギガントバトル！2　新世界		
NBGI	ACT	2011年11月17日
日版	1～4人	5230日元
无对应周边		

NDS

《海贼王》新作再次登陆NDS平台，本作是《海贼王 巨人之战》的续作，以原著剧情中的最新一章新世界鱼人岛为舞台，顶上决战2年后的新角色也会加入到游戏中来，如果是喜欢《海贼王》的玩家，那本作绝对不容错过。

系统详解

游戏模式



新世界制霸モ-ド：游戏的主要流程模式，在几大岛屿之间移动，内有多个关卡供玩家挑战，岛屿制霸、商店强化、人物的收集育成都在这里。

サウザンドアリ-ナ：竞技场模式，模式内会有多人战、1对1战和自由设置战3种，前两个有三种难度供玩家来挑战，前两个每轮会进行5场战斗，胜利后会获得相应操作角色，在新世界制霸模式中成为援护角色。用不同的五个人完成后可以开启新世界难度。

通信プレイ：与好友通信联机的模式。

修行：练习模式，这个模式下玩家可以对CPU进行各种反应设定来对应练习自己角色的操作。

海贼チ-ムエデイッと：组建自己的海贼团和调整已有海贼团，并且可以给海贼团取名字。

お宝：鉴赏模式，回顾欣赏游戏中获得角色介绍、CG、音乐等，各种密码输入也在这里。

基础操作

键位	地图界面	战斗
十字键	移动	移动
A	确定	跳跃
B	取消	攻击
X	确认地图	投技/举物品
Y	进入菜单	防御
L	翻页	援护
R	翻页	必杀奥义
start	进入菜单	暂停/略过

战斗界面





1.体力槽(HP)：显示操作角色的体力状态，体力槽为0时任务失败，体力槽的多少取决于这个角色的自身能力和技能加成。

2.必杀槽（GP)：显示操作角色的必杀积累进度，必杀槽满的时候下方的可用必杀消费数就会亮一个，攻击和被打都会增长必杀槽。

3.巨人点：显示当前可消费的必杀数，亮起不同数量决定着可释放哪种必杀。

4.敌人信息：显示敌人的大概位置和体力信息。

5.任务时间：当前任务的时间倒计时，时间为0时则任务结束。

6.当前操作角色：显示当前操作角色，各种辅助效果都会在角色身上显示出来。

7.宝箱：战斗场景中会出现宝箱，可以破坏也可以举起来进行投掷，宝箱破坏后会出现饭团、炸弹、油灯、宝石等各种加状态回复和负面影响的道具。

8.援护角色类型：显示援护角色的类型，分为进行攻击的，增加能力的，和进行干扰的等等。

9.呼叫援护等待时间槽：该时间槽满的时候才可以进行援护呼叫，时间积累的快慢取决于该援护角色的FP高低。

10.呼叫组合键：可呼叫的时候只要按照指示操作即可呼出援助，使用触摸也可以。

战斗中宝箱道具效果详解

饭团	体回复小，巨人点+1（长时间不食用会变成毒饭团，体力减少，巨人点-1）
章鱼烧	体回复中，巨人点+1（长时间不食用会变成毒章鱼烧，体力减少，巨人点-1）
肉	体回复大，巨人点+1（长时间不食用会变成毒肉，体力减少，巨人点-1）
电话虫	援护等待时间缩短
爆弹	一定时间经过后会爆炸，可举起投掷
宝石	攻击力、移动速度、防御力一定时间上升
蘑菇	毒、混乱、麻痹、宝石效果随机出现
矛	可以拿起进行投掷攻击
辣椒	食用后一定时间内向一个方向持续前进
油灯	可举起投掷攻击，给敌人造成烧伤状态
记录指针	红色指针向上GP+3，向下什么也不加
力量道具	一定时间内攻击力上升
速度道具	一定时间内移动速度上升
防御道具	一定时间内防御力上升
哑铃	一定时间移动速度变慢

异常状态详解

毒	HP徐徐减少
麻痹	一定时间身体不能动
混乱	一定时间输入方向相反
睡眠	一定时间进入睡眠状态不能动
带电	一定时间内会使身体不间断停顿
魅惑	随机出现任何行动
とうがらし	一定时间内向一个方向持续前进
真っ暗	视野变黑
催眠	不能使用必杀技和呼叫援护
子ども化	身体不能动，受到对手攻击后可以解除
火烧	HP徐徐减少

岛屿制霸

每个岛屿中都有数量不等的据点待玩家一个个攻破，每个据点都有各自不同的完成条件，除了基本的过关条件外还会有附加条件，达成这些附加条件会获得更多经验、金钱等等，或者会直接奖励新的操作、援护角色、全新CG等等，但是这些附加条件完成与否并不影响玩家制霸该岛屿，没有特别要求的玩家只要完成最基本的通关要求就可以。岛屿的据点攻略情况可以在大地图按X进行查看。



发展



每当一个岛屿上面的关卡全部挑战完成后就表示制霸了该岛屿，该岛屿的商店会在今后的几场战斗结束后给予玩家金钱和道具效果，并且可以在该岛屿的商店中发展该岛屿了。发展主要分为开拓、商店扩张、技能开发三种。开拓是用来发现该岛屿新的关卡并且可以增加人口数量，人口数量的多少关系到今后每场战斗结束后商店给与金钱的多少。商店扩张除了让商店的外观变得更加豪华外还会增加新的贩卖商品。技能开发则是增加贩卖新的奥义和更高等级的必杀。

熟练度

熟练度是战斗胜利后对该操作角色进行奖励的数值，熟练度影响角色技能装备的数量和技能COST值，只有熟练度高才可以装备强力的技能，每个角色最高熟练度为10，熟练度最高的情况下每个角色可装备技能数量为5，最大技能COST值为15。



FB
（フレンドポイント）

FB同样是战斗胜利后对参战的援护角色进行的奖励数值，FB决定着该援护角色的呼叫等待时间速度，随着援护角色FB的提升该援护角色的呼叫等待时间也会随之缩短。

基础动作

游戏的基础动作和常见的动作游戏别无两样，NDS的四个按键分别对应跳跃、攻击、防御、抓投，通过简单的连接、按住配合方向键就能打出各种不同的招式，但在游戏制作上还是更侧重于乱斗，而且地形的各种干扰导致游戏在战斗上的动作衔接和节奏上有所欠缺。初始状态下的角色招式全部可用，唯独必杀技和奥义需要后期购买。

呼叫援护



每次战斗前可以选择三名援护角色，操作角色和援护有特定组合的左下角会有链条标志，战斗中只要援护发动等待时间结束后即可通过按组合键或者触摸来进行呼叫，呼叫援护可以单个呼叫也可以三个一起连协呼叫，只要三名援护角色全部在可呼叫状态，呼叫一名角色后立即点下面的两个援护角色就可连协出击。一部分援护角色呼出后下屏会出现追加输入图标，在限定时间内进行操作的话会提升援护效果，具体效果见下表。

	援护角色方向变更
	决定攻击目标
	选择不同的攻击方式
	三种类的效果进行选择
	等级效果提升，最大三级
	连打提升援助效果

必杀&奥义



随着游戏的进行，遇到商店后就可以利用金钱购买角色的必杀技和奥义了，在战斗中只要达到使用必杀需要消费的相应巨人点数就可以按R配合组合键或者触摸来发动，奥义发动需要消耗最多的巨人点数，当然高消费换来的回报也是很可观的，在用必杀技或者奥义击败对手的时候会出现角色特写。

ワンビ-スヒ-ト

在满巨人点的情况下同时按ABXY会进入ワンビ-スヒ-ト状态，或者在角色体力被对手打到0并且自身角色巨人点数全满的情况下也会进入，这个状态下角色的攻击速度、移动速度、巨人点数的积攒速度都会全速上升，体力迅速恢复全满但是之后会快速下降，直到只有一丝血的时候，可以说这是最后逆转的机会了。

BINGO防御

BINGO防御和普通防御相比，不会损失体力，可以说是完美防御，但防御时机很重要，需要在受到伤害的瞬间按下防御键。这种乱斗游戏要用出来BINGO防御还是有点难度的。成功BINGO防御时角色身上会有BINGO字样。

特殊移动

防御+前前/后后可以达成瞬移的效果，瞬移时可以顺利穿越对方身体到达另一边，但是瞬移时消费GP。

能力类别

在《海贼王》的世界中除了普通人外还存在着各种类别的恶魔果实能力者，在游戏中对不同的能力者也有不同的特性。超人系恶魔果实能力者只要连续给予攻击就可以破坏对手的防御，但是其对斩击攻击抗性较弱；动物系恶魔果实能力者按防御+↓会提升力量、防御和速度；自然系恶魔果实能力者按防御+↓会发动自然系特有的回避也可以说是无敌，但是会消费GP；普通人则是能力比较平衡。

任命职位

随着游戏的深入，玩家在完成某些关卡后会获得任命职位的奖励，任命则是在组队的时候给自己的援护角色加上职位名称，不同的职位都有不同的附加效果，具体见下表。

职位	效果	获得方法
战斗员	该援护角色HP增加	ゾロの苛烈な修行特别条件完成
コック	呼出该援护后会回复一个巨人点，但是有时会给角色附加辛辣状态	船上荒らし特别条件完成
船医	呼出该援护后会回复自身异常状态，但是呼出比较慢	鼻血地狱特别条件完成
考古学者	呼出该援护后附加移动速度上升效果，但是呼出比较慢	海中バトル！特别条件完成
船大工	呼出该援护后附加防御力上升效果，但有时会附带带电状态	船大工达特别条件完成
超新星	经验值增加	ようこそ新世界へ特别条件完成
航海士	可以快速呼叫援护，但是援护HP会减少	振り落とされるな特别条件完成
音乐家	呼出该援护后附加攻击力上升效果，但有时会附带混乱状态	游园地を满吃！特别条件完成
狙击手	该援护将在主角身后出现	街中铳击战特别条件完成

ヒ-トコイン

岛屿全部制霸后会开启一个雷利的商店，里面的物品需要用ヒ-トコイン来购买，ヒ-トコイン获得的方法是打带有HEAT字样的关卡。

新世界制霸模式



开始游戏前系统会让玩家在三组角色中选择一组来和主角组队，选择哪组都不会影响今后的游戏流程，没有选择到的角色也可以在今后的游戏中收得，如果已经选中的角色在游戏中再有关卡奖励这名角色，则会把奖励变为该名角色的熟练度。下面为大家介绍全关卡的达成条件和奖励供参考。



西ロマンスドーン大陆

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
野郎ども、出航だァ～！！	击败对手	首次完成任务	索隆加入	贝利
ジンベえからのアドバイス	击败对手	使用一次援护	贝利	贝利
ポイントバトル	比对手获得更多的点数	获得3点以上	山治加入	援护角色闪电加入
おれ、ちゃんと強くなったんだぞ！	击败对手	使用2次投技	贝利	贝利
魅惑の森	比对手吃更多的肉	吃6个肉	贝利	开启路线
鹰の目とゴースト娘	击败对手	使用索隆游戏	贝利	援护角色佩罗纳加入
ベリーバトル	比对手获得更多的贝利	获得300贝利以上	弗兰琪加入	贝利
谁じゃ、わらわの通り道に…！	击败对手	20秒内击败对手	贝利	援护角色马格利特加入
お宝争夺バトル	比对手获得更多的宝石	获得6个宝石以上	娜美加入	贝利
ブルックのリハーサル	击败对手	自己体力在75%以上胜利	援护角色凯米&帕帕古加入	贝利
ウソッチョバトル	击败对手	使用2次投技	贝利	贝利
极寒の逃亡者	保护罗宾不被击败	击败对手一次	罗宾加入	贝利
ゾロの苛烈な修行	击败对手	自己的援护打中对方2次	贝利	海贼团可以任命战斗员
必杀技バトル	比对手获得更多的贝利	必杀技或者奥义使用两次	贝利	贝利

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
燃える灵兽传说	时间结束前不死	体力剩余25%以上过关	贝利	CG“ん～っ！フランキ～っ！！”
美女だらけ！	击败对手	使用山治过关	CG“どこへでもゆきます”	贝利
2年前の自分达	击败对手3人	用草帽一伙的人完成	2年前路飞加入	CG“3D2Y”
强さの证明	击败对手	BINGO防御3回	贝利	贝利
“冥王”シルバーズ・レイリー	击败对手	击败一次对方援护角色	贝利	援护角色雷利加入
归ってきだチョッパー	击败对手	击倒熊猫人	CG“チョッパーマスク”	贝利

东ロマンスドーン大陆

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
サニーの守护者	利用指定角色击败对手	自己的援护打中对方1次	援护角色达斯奇加入	CG“デュバルの悲剧”
追っ手から逃げろ！	一定时间内不死	自己体力在75%以上完成	布鲁克加入	援护角色迪巴鲁加入
シャボン玉游び	站在泡泡上面7秒钟	站在泡泡上15秒	贝利	贝利
名医チョッパー	使用指定角色击败对手	20秒以内击败对手	乔巴加入	贝利
トリノの武器バトル	击败对手	使用乌索普击败对手	贝利	贝利
大天候バトル	比对手获得更多的点数	使用娜美完成	贝利	贝利
航海士の战い方	击败对手	BINGO防御两次	开启路线	贝利
游园地を满吃しよう！	限定时间内食物吃4个	食物吃8个	援护角色小八加入	海贼团可以任命音乐家
海军前线移动中	使用指定角色获得比对手多的贝利	击败一个人	贝利	贝利
何が起きても动じねェ！	击败对手	自己的援护打中对方1次	乌索普加入	贝利
サファリパーク	比对手获得更多的点数	必杀技或者奥义击败敌人一次	CG“アラバスタの守护神”	贝利
ROMANCE DWAN	击败对手	必杀技或者奥义击败敌人一次	CG“海贼王におれはなるっ！”	贝利
濡れ发のカリブー	击败对手	使用超新星完成	卡里布加入	开启新路线
海军本部大将黄猿	击败对手	20秒以内击败对手	贝利	黄猿加入
くま军团袭来！	打败5次对手	使用指定组合完成	贝利	援护角色战桃丸加入
3人の船长	击败对手	自己体力在75%以上完成	CG“お前ら…下がってていいぞ”	贝利
超新星达	比对手获得更多贝利	使用黄猿完成	援护角色加波尼加入	援护角色霍金斯加入

イーストメモリー王国

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
海中バトル	比对手取得更多的贝利	一次也没掉到过场外去	贝利	海贼团可以任命考古学者
海に放り出すのはおおよしイイ!	使用指定角色击败对手	使用投技击败对手	贝利	贝利
グレイ・ターミナルの悪ガキ达	击败对手	自己体力在70%以上完成	援护角色三兄弟加入	CG“おれ达は今日から兄弟だ!”
ユースタス・キャプテンキッド	击败对手	必杀技或者奥义使用一次	基德加入	贝利
动かざるもの食うべからず	破坏5个箱子	破坏8个箱子	贝利	援护角色达旦加入
お宝を探すのよ!	让娜妹获得2个宝石	自己获得4个宝石	贝利	贝利
この世界を変える!	击败对手	自己体力在80%以上完成	贝利	援护角色龙加入
バラティエの战い	使用指定组合击败对手	不受到援护角色攻击	贝利	援护角色克力克 加入
必ず仕留める!	比对手获得更多的点数	一次也没倒地	贝利	贝利
勇敢なる海の战士达!?	使用指定组合击败对手	利用援护击破敌人	援护角色库洛加入	开启新路线
お手合わせ愿います	击败对手	使用指定组合击败对手	贝利	贝利
鹰の目と白猎	击败对手	使用草帽一伙的角色完成	斯摩格加入	米霍克加入
海军のお花见	比对手获得更多的贝利	使用指定组合完成	贝利	援护角色希娜加入
元バロック・ワークスのお花见	击败对手	击败对方援护2次以上	贝利	援护角色Mr.1加入
モモイロの园	比对手获得更多的点数	一次也没被击败过	贝利	贝利
樱	击败对手	自己体力在75%以上完成	2年前乔巴加入	CG“うるせエ!いこう!!”
火のない所に烟は立たぬ	使用指定组合击败对手	必杀技或者奥义2次以上击败敌人	贝利	贝利





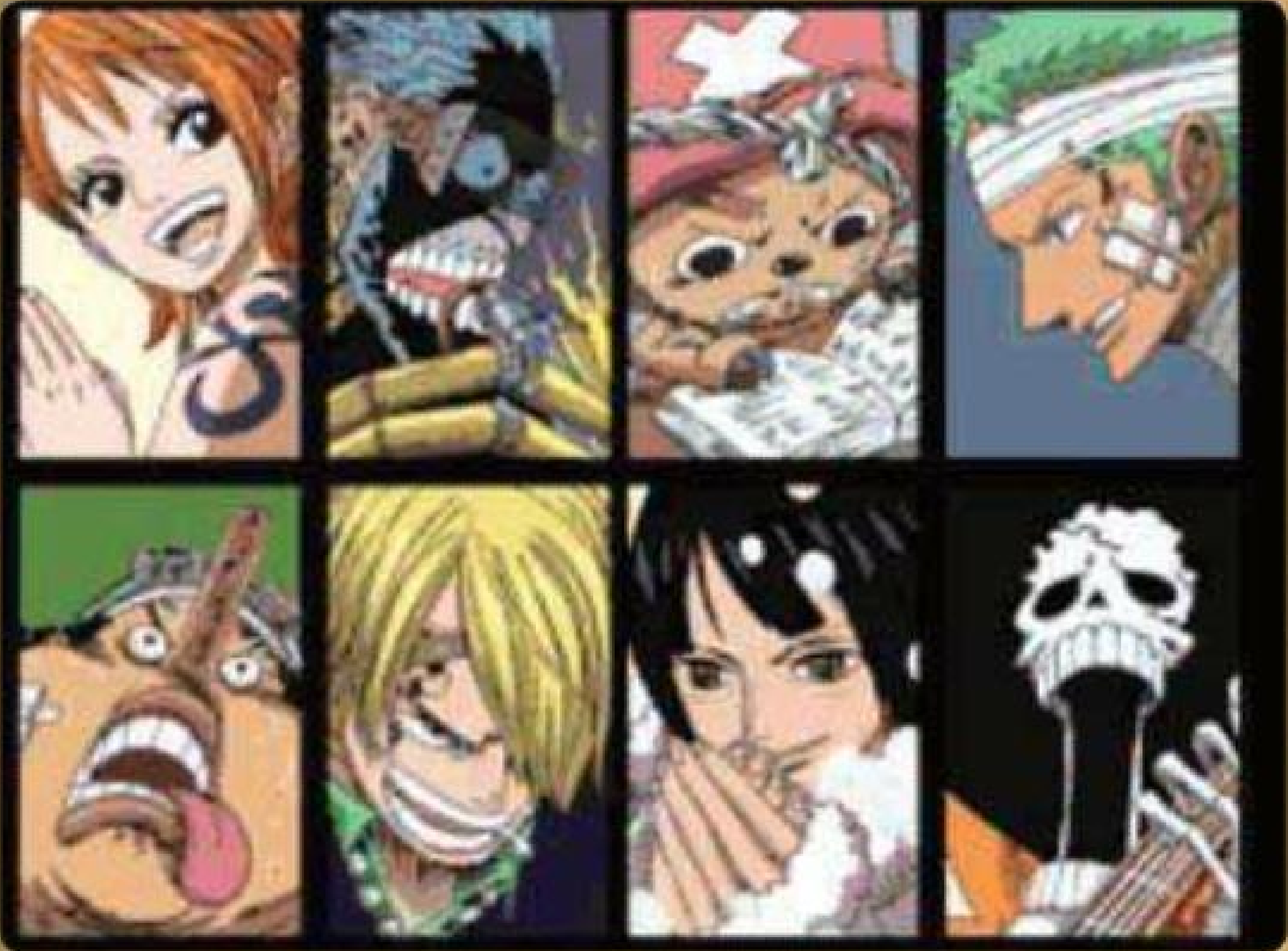
マリンラグーン山脉

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
キャプテン・バギー	击败对手	自己体力在80%以上完成	巴基加入	贝利
ヒート!ヒーハー!	击败对手	ワンピースヒート状态击败对手	贝利	贝利
大食いバトル	食用6个食品	食用10个食品	贝利	贝利
游园地独占バトル	比对手获得更多的贝利	不使用必杀技或者奥义	贝利	贝利
魔女狩り	使用指定组合击败对手	一次也没有倒地	贝利	援护角色朵丽儿医娘加入
振り落とされるな!	在梅丽号上呆15秒	30秒以上达成	贝利	海贼团可以任命航海士
王女 ネフェルタリ・ビビ	击败对手	使用2年前路飞完成	薇薇加入	CG“ふうつ 间に合った!”
アラバスタ最速王	使用3次投技	自己的援护打中对方1次	贝利	援护角色贝尔加入
それぞれの正义	使用指定组合比对手获得更多的点数	必杀技或者奥义使用2次	援护角色卡普加入	贝利
VSブリキッド海贼团	比对手获得更多的贝利	击败对手3次以上	贝利	贝利
ドンキホーテ・ドフラミンゴ	击败对手	自己体力在75%以上完成	贝利	多佛拉明戈加入
白ひげ海贼团の海贼达	击败对手	操作海军角色完成	马尔科加入	艾斯加入
ギリギリバトル	击败对手	一次也没掉到过场外去	贝利	贝利
バクダン注意报	限定时间内不死	一次也没倒地过	贝利	贝利
VS医者海贼团	击败对手	20秒内击败对手	CG“一旦おれに预けろ!”	开启新路线
VSガチガチ海贼团	击败对手	35秒内击败对手	贝利	援护角色乔斯加入
海贼狩りのゾロ	击败对手	使用米霍克完成	2年前索隆加入	CG“背中の伤は剑士の耻だ”

シホウマウンテン岛

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
空岛バトル	比对手获得更多的点数	一次也没倒地过	贝利	援护角色韦伯加入
麦わらおとり大作战	投技使用3次	10秒内完成	贝利	开启新路线
地下牢バトル	比对手获得更多的点数	击败对手3次	贝利	CG“最强チーム结成!?”
监狱で大暴れ!	使用指定组合限定时间内击败对手	自己的援护打中对方1次	贝利	援护角色小萨蒂加入
インペルダウン监狱所长 マゼラン	击败对手	没受到对方援护角色的攻击	麦哲伦加入	贝利
海军の追っ手	比对手获得更多的点数	使用艾斯完成	贝利	贝利
船上荒らし	击败5次对手	使用山治完成	贝利	海贼团可以任命コック
キノコパーティ	食用6个蘑菇	食用8个蘑菇	贝利	贝利
ビンゴマスター☆	BINGO防御2次	BINGO防御10次	贝利	贝利
海贼女帝 ボア・ハンコック	击败对手	自己体力在75%以上完成	汉库克加入	贝利
コロシアムガーデン	花钱挑战强敌的关卡	赚钱刷熟练的好地方	使用不同的角色完成	获得的报酬也不同

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
暗の正义の名のもとに	击败对手	使用罗宾完成	贝利	援护角色卡库加入
梦の终わりに	使用指定组合击败对手	击败敌人援护角色一次	贝利	援护角色莫里亚加入
神エネル	击败对手	使用必杀技或者奥义击败对手	艾尼路加入	CG"恐怖こそが神なのだ！"
バスタ-コ-ル	击败对手	使用草帽一伙的角色完成	青雉加入	路奇加入
海底アイテム投げバトル	击败对手	破坏道具箱子一个	贝利	贝利
超绝ガチンコバトル	比对手获得更多的贝利	400贝利以上获得	贝利	开启新路线
黒足のサンジ	击败对手	使用必杀技或者奥义击败对手	2年前山治加入	CG"くそお世话になりました！"
天国所长　マゼラン	使用指定组合击败对手	ワンピ-スヒ-ト状态下击败对手	CGうお！なんという美女！	贝利



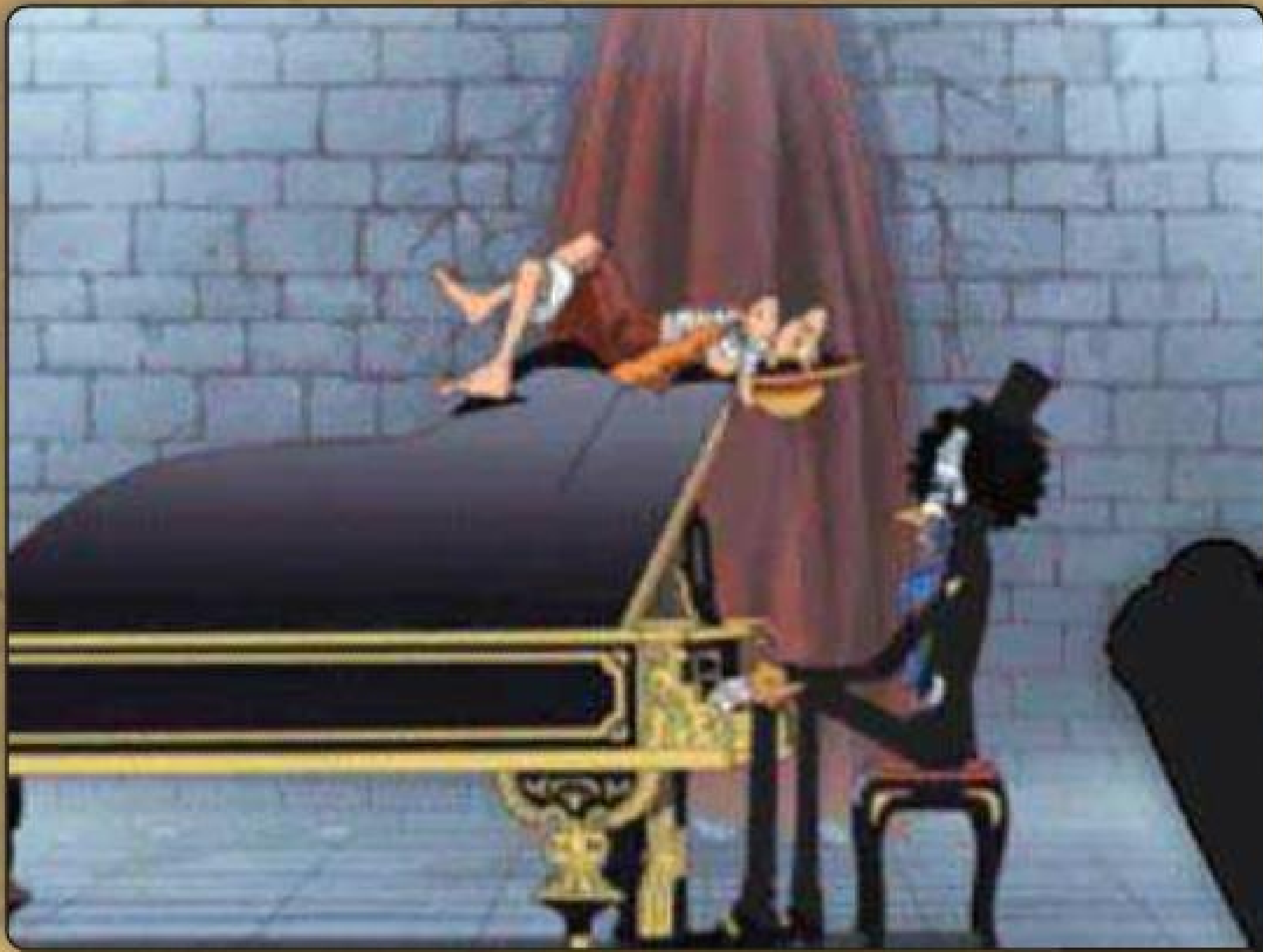
ハシッコパラダイス岛

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
ス-パ-ヒ-ハ-バトル	比对手获得更多的贝利	获得500贝利以上	伊万科夫加入	贝利
ブチこわせ！	比对手破坏更多的箱子	破坏7个以上的箱子	贝利	贝利
街中铳击战	击败对手	援护攻击对手3次	援护角色卡蒙加入	海贼团可以任命狙击手
フォクシ-フェイスバトル	击败对手	击败对手援护角色一次	援护角色福克斯加入	贝利
地狱の鬼ごつこ	击败10次敌人	使用七武海角色完成	援护角色斯潘达姆加入	贝利
VSお宝强夺海贼团	使用指定组合限定时间内保护宝箱不被破坏	投技使用3次	援护角色MR.3加入	贝利
ゾロゾロとお出ましだ！	比对手获得更多的点数	获得8点以上	援护角色冯克雷加入	贝利
ハンニャカ-ニバル！	比对手获得更多的贝利	BINGO防御2次	援护角色汉尼拔加入	贝利
バクバクバラバラバトル	击败对手	自己体力在75%以上完成	瓦波鲁加入	贝利
金狮子のシキ	击败对手	使用草帽小子一伙的角色完成	西奇加入	贝利
风车游び	在风车上呆15秒	在风车上呆30秒	援护角色2年前罗宾加入	贝利
カラ-レンジャ-	击败对手	自己体力在60%以上完成	贝利	贝利
助けてそげキング	使用指定组合击败对手	使用援护佩罗纳的幽灵打中对手	2年前乌索普加入	CG"私の名はそげキング！"

鱼人岛

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
タコ焼きいっぱい！	比对手吃更多的章鱼烧	吃8个章鱼烧	贝利	贝利
地上へは来させない	使用指定组合获得比对手更多点数	使用必杀或者奥义击败对手2次	贝利	克比加入
ある日、森の中…	击败对手	自己体力在75%以上完成	贝利	贝利
どこまでも追いつめてやる	击败对手	使用指定组合完成	贝利	贝利
船大工达	击败对手	击败对方援护角色1次	2年前弗兰琪加入	海贼团可以任命船大工
ここがオ-ルブル-…！？	比对手获得更多的贝利	使用女性角色完成	贝利	贝利
至高の种族	使用指定角色比对手获得更多的点数	4点以上获得	贝利	援护角色恶龙加入
VS鱼人海贼团	击败对手	使用两次援护打中敌人	吉贝尔加入	贝利
人间共をお出迎え	击败对手	BINGO防御2次	贝利	贝利
鼻血地狱	保护山治不被击败	使用乔巴完成	贝利	海贼团可以任命船医
PX-0	击败对手	使用必杀技或者奥义击败对手	巴索洛缪・熊加入	贝利
お店のもの全部ちょ-だい！	比对手获得更多的宝石	获得8个宝石	贝利	贝利
おれの体は底なしさんよォ~	击败对手	不使用援护	贝利	贝利
制限时间バトル	限定时间内击败对手	不使用防御	贝利	贝利
街中で大暴れ	比对手获得更多的点数	使用海军角色完成	贝利	贝利
友人の面影	使用指定组合击败对手	20秒内完成	援护角色2年前布鲁克加入	CG"仲间になつていいですか？"
海底お宝探し	比对手破坏更多的宝箱	使用布鲁克完成	贝利	贝利
VSドクドク海贼团	击败对手	自己体力在75%以上完成	贝利	援护角色豹藏加入
大扫除	击败对手	使用历代七武海角色完成	霍迪加入	戴肯加入
泥棒猫ナミ	击败对手	使用必杀技或者奥义击败对手	2年前娜美加入	CG"ルフィ…助けて…"
ノ-ガ-ドバトル	使用指定角色比对手获得更多的点数	6点以上获得	贝利	援护角色尾田加入
青海の人鱼达	击败对手	使用卡里布完成	CG"人鱼传说"	贝利
俺样の后に付いてこい！	比对手获得更多的贝利	敌人援护击败3次	援护角色功夫海豹加入	贝利







新世界のとある列島

任务	基本条件	特别条件	奖励	特别奖励
海军强袭！！	击败对手	使用指定组合完成	贝利	贝利
ようこそ新世界へ	比对手获得更多的点数	使用超新星里面的角色完成	贝利	海贼团可以任命超新星
赤旗X・ドレ−ク	击败对手	ワンピ−スヒ−ト状态下击败对手	德雷克加入	贝利
ズラかれ野郎共ォ!	限定时间内不死	自己体力在75%以上完成	援护角色波尼加入	贝利
クズを斩って谁が困る	击败对水	使用麦哲伦完成	贝利	援护角色希留加入
宝石を集めないと运气が下がる日	比对手获得更多的宝石	获得8个宝石	贝利	贝利
サポ−トバトル	比对手获得更多的贝利	敌方援护击败一次	贝利	援护角色战国加入
深海からの刺客	使用指定角色击败对手	使用奥义击败对手	贝利	援护角色威尔金加入
动物パワ−	比对手获得更多的点数	使用鱼人角色完成	援护角色培波加入	贝利
死の外科医 トラファルガ−・ロ−	击败对手	敌方援护击败一次	罗加入	CG“取るべきイスは必ず夺う！”
ゴチャゴチャバトル	击败对手	使用援护攻击到敌人3次	贝利	援护角色毒Q加入
白黑つけようじゃねぇか	比对手获得更多的点数	使用一次必杀技和奥义	贝利	贝利
テンションMAX	击败对手	使用奥义击败对手	贝利	贝利
决战に临む者达	比对手获得更多的贝利	使用必杀技或者奥义击败敌人2次	贝利	贝利
最后の曲だBABY！！	比对手获得更多的点数	ワンピ−スヒ−ト状态下击败对手1次	援护角色阿普加入	贝利
四皇赤神のシャンクス	击败对手	使用名字中带有D的角色完成	香克斯加入	援护角色红发海贼团干部加入
暴走バトル	击败对手	一次也没掉到过场外去	贝利	援护角色熊猫人加入
VS黑ひげ海贼	击败对手	使用白胡子海贼团的角色完成	黑胡子加入	贝利
历代・王下七武海	比对手获得更多的贝利	获得400贝利	贝利	克罗克达尔加入
VS白ひげ海贼团	击败对手	使用指定组合完成	白胡子加入	贝利
海军本部 三大将	击败对手	使用草帽小子一伙完成	赤犬加入	贝利
メロメロ催眠术バトル	击败对手	必杀技或者奥义使用3次	贝利	援护角色拉菲特加入
自然系能力者达	击败对手	投技使用5次	贝利	贝利
いろんなルフィ！	击败对手	一次也没被敌方援护攻击到	贝利	援护角色梦魇路飞加入

部分关卡讲解

有的关卡获胜需要点数。点数靠击败对手来获得，击败一个敌人获得2点被击败一次减一点，对手同理。靠获得贝利的而取胜的关卡，攻击对手对手会掉落贝利只要玩命地吃钱就可以，角色脑袋上的钱袋子说明当前获得钱的数量多少。呆在某个东西上面多少秒的关卡推荐尽量使用罗宾、西奇、克比等都会滞空一段时间的角色。不能直接进行攻击的关卡需要捡地上的道具对敌人进行投掷攻击。ビンゴマスタ−☆这关要求玩家完美防御两次，对手攻击前蛇头会颤动，玩家只要注意颤动两次的时候开始防御这个时机就差不多了，其余完美防御要求的关卡还需各位玩家慢慢锻炼。



人物简介



由于游戏可以在修行模式中查看到出招表，所以下面内容中就只提及招数名称，具体按法请参考游戏内来练习。



路飞

草帽海贼团船长，三主力之首，梦想成为海贼王的男人，在香波地群岛遇到强敌，无力保护同伴遭遇惨败并且在顶上战争失去哥哥艾斯后开始了在雷利教导下的两年修行。

必杀奥义购买地点：西ロマンスド－ン大陆



基本介绍

身为主角，路飞的攻击方式简单，换来的回报也十分不错，很多大范围攻击都非常实用，平时用“巨人の鞭”和“JET铳乱打”就可以攻击不少人，单次攻击和两下攻击后长按可以出现“见闻色移动”，在攻击中靠这招移动可以快速接近被打远的敌人从而造成连击，“见闻色移动”后在敌人没有进入无敌时间的时候用JET暴风雨伤害还不错。2级必杀和奥义距离远，范围大，非常实用。



索隆

草帽海贼团剑士，三主力之一，梦想成为世界第一剑豪，在香波地群岛惨败后拜自己的目标米霍克为师修炼两年。

必杀奥义购买地点：东ロマンスド－ン大陆



基本介绍

索隆从上作开始就是上级向角色，初次使用很难适应，本作中2年后的索隆也没有变得亲切，他的攻击往往都会移动一段距离而不能持续给出伤害，“罗生门”和“里烦影”在攻击中可以按左右改变攻击方向，平时连用“厄港鸟”可以站在远处进行攻击是比较赖的一招，2级必杀释放范围为左右一个身位，奥义伤害可观。



2年前路飞



必杀奥义购买地点：东ロマンスド－ン大陆



基本介绍

两年前的路飞在乱斗类型游戏中打起来更爽快些，简单的BBB和前BBB可以一直用下去，奥义必杀方面相比于新作的路飞就略显单薄了。

2年前索隆



必杀奥义购买地点：マリンラグ－ン山脉



基本介绍

两年前的索隆攻击移动的距离要比新加入的索隆要好掌握些，两下B可以按住前B蓄力接“鬼斩”，远距离攻击就是斜下的“烦恼风”可以两段蓄力。



山治

草帽海贼团厨师，三主力之一，梦想找到ALL BLUE，在香波地群岛惨败后被派到人妖满满国开始了令他心碎的两年。

必杀奥义购买地点：东ロマンスド-ン大陆



基本介绍

山治十分好用，攻击速度快而且各种蓄力技能附带炎属性，还可以破防，基本上怎么打都可以连上一套，两下攻击后接步行然后加恶魔风脚画龙点睛踢。这里不推荐使用空中B进行攻击，因为这样攻击会持续一段时间，很容易给对手造成攻击的空档，平时建议装备完全燃烧这个技能。





2年前山治

必杀奥义购买地点：シホウマウンテン岛



基本介绍

山治的特点还是出招快，怎么打都能简单地连上，不过和稍微重视蓄力的新山治相比2年前的山治更注重攻击次数，普通BBB非常好用，乱斗的时候下B的效果也很出众。



乌索普

草帽海贼团狙击手，十分胆小爱吹牛，经常可以制造一些小发明，梦想是成为勇敢的海上战士，两年后的他身体变得更加灵敏、壮实，性格也略显出了些许稳重。

必杀奥义购买地点：イ-スト メモリ-王国



基本介绍

很多强力对战关卡对于乌索普来说都能简单通过，站在远处简单的连按B就能杀敌于千里之外，基于他的特点可以搭配狙击手等远程效果强化的技能，援护也是可以选择些炮弹强化的。



2年前乌索普

必杀奥义购买地点：ハシッコパラダイス岛



基本介绍

2年前的乌索普与新加入的乌索普相比移动速度和射击速度更快些，在远处攻击对手还是它的主要手段，战前注意装备炮弹威力上升的技能或者援护，2级必杀为反击技，需要在敌人攻击的时候释放。



娜美

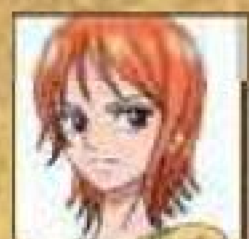
草帽海贼团航海士，当过小偷喜欢风车和橘子，梦想是描绘自己用眼睛看到的世界地图，在香波地群岛惨败后被派到气象岛研习气象知识为新世界航行做准备。

必杀奥义购买地点：イ-スト メモリ-王国



基本介绍

娜美的攻击基本就是围绕电器球来进行，两下攻击后可以连接2～3次斜下的电器球，如果对手在角落上就不用连打两次起手了，可以直接斜下给电器球，2级必杀技范围大，伤害仅比奥义少一点，非常实用。



2年前娜美

必杀奥义购买地点：鱼人岛



基本介绍

两年前的娜美的攻击附带带电效果，释放出雷云再接雷电攻击会有连协效果，三次普通攻击每次之后都可以进行蓄力给予雷电攻击。奥义的攻击距离有三四个身位，需要注意。





乔巴

草帽海贼团船医，驯鹿人人果实能力者，梦想是成为可以医治任何病症的医生，在香波地群岛惨败后再次阅览群书增进医学知识。

必杀奥义购买地点：西ロマンスド－ン大陆



基本介绍

乔巴的优点在于可以↓+防御增加自身的攻击力防御力和移动速度，上攻击范围不错，空中下攻击可以连踩敌人2～3次，空中斜下攻击时随机扔爆弹和毒瓶，经常用到的玩家可以装备辅助技能和援护。



2年前乔巴

必杀奥义购买地点：イ－スト メモリ－王国



基本介绍

两年前的乔巴在攻击上更是简单粗暴，简单的BBB就能打6下，斜上两次攻击后可以接BBB，2级必杀使用后乔巴自身的攻击会发生变化，奥义全中的威力非常高。



罗宾

草帽海贼团上的考古学家，花花果实能力者，梦想是了解100年空白的历史，在香波地群岛惨败后在革命军帮助下锻炼2年。

必杀奥义购买地点：东ロマンスド－ン大陆



基本介绍

罗宾的技能基本都是在角色前方出现很多手来攻击，"三本树"和"大飞燕草"就能让敌人很难接近过来，两下攻击后可以接开花，用"三本树"时注意敌人如果在地上第二个手的地方被打也可以接"开花"，空中斜上B可以置空一次对于有些关卡都有不错的效果。奥义是一双大手向前推。



弗兰奇

草帽海贼团船工，改造人，桑尼号就由弗兰奇一手打造，梦想是看到自己制造的船到达世界尽头。在香波地群岛惨败后在机关岛对自己的身体再次进行改造。

必杀奥义购买地点：西ロマンスド－ン大陆



基本介绍

弗兰奇的攻击"フランキ－BOXING"十分好用，可以说是橡胶机关枪的翻版，"ス－パ－スト ロング"右攻击距离还算不错，↑+B的吐火可以蓄力，斜上B单按用途很广泛，地上空中基本都能打到，2级必杀的导弹没有追尾功能，只能打斜上，不是很实用。





布鲁克

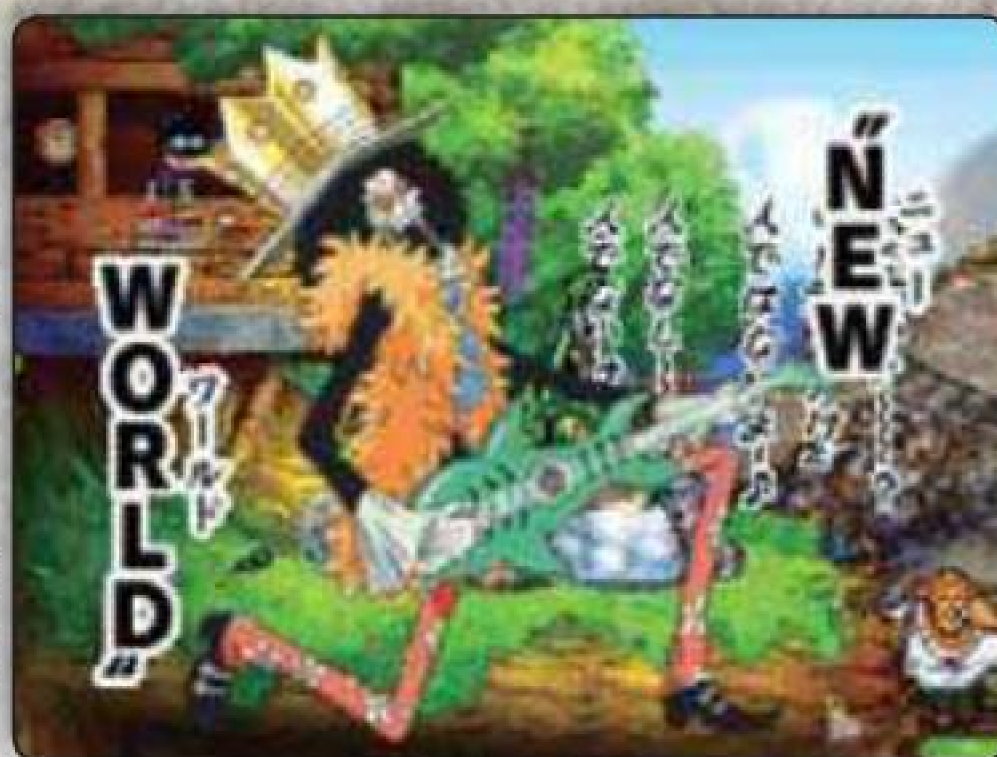
草帽海贼团的音乐家，黄泉果实能力者，爆炸头和爱讲冷笑话是他的标志，梦想是完成他之前船长的遗愿，2年间一度成为大明

必杀奥义购买地点：东ロマンスド－ン大陆



基本介绍

布鲁克的很多技能攻击范围都不错，并且有的可以给对手附加状态和给自己加效果，使用"ソウルサウンド"后接"酒樽舞曲・ルミ－ズ"或者"狂诗歌・ドゥブルマン"都可以，奥义使用范围是自己周围2个人的身位。





薇薇

阿拉巴斯坦王国的公主，受到草帽一伙帮助后虽然没有上船但是成为永远的伙伴。

必杀奥义购买地点：マリンラグ–ン山脉



基本介绍

薇薇的一次攻击和两次攻击后都可以蓄力，蓄力后是4连击，空中的斜上攻击效果不错，在高平台的敌人很容易被打到，奥义的攻击距离只限屏幕范围内。



克比

当初的胆小鬼，梦想是成为海军大将，在路飞的帮助下成功地当上海兵，之后一直在接受卡普的锻炼，顶上决战后发现拥有霸气。

必杀奥义购买地点：シホウマウンテン岛



基本介绍

克比的攻击很灵活，虽然和索隆一样会移动一段距离但克比基本是围绕敌人在来回移动，它的特点在于攻击移动后如果不再输入攻击它会在原地待机，所以在战斗的时候考虑是要发动移动后的攻击还是进行待机虚晃对手是关键，空中按住B会有段滞空时间，适合很多需要呆在某处的关卡。





斯摩格

海军总部准将，白猎人，烟雾果实能力者，叼着两支雪茄不听从上司的命令，顶上战争结束后，斯摩格主动要求调到G5分部

必杀奥义购买地点：マリンラグ–ン山脉



基本介绍

斯摩格的各种攻击移动距离很远，看起来不是特别强力的攻击动作但实则每下伤害都不错，两下攻击后可以接斜上B进行连段，2级必杀技和奥义的攻击范围都十分广。



汉库克

海贼女帝，王下七武海之一，九蛇海贼团船长，亚马逊·百合岛皇帝，甜甜果实能力者，拥有无论做什么都会被原谅的美貌，非常高傲但十分爱慕路飞。

必杀奥义购买地点：东ロマンスド–ン大陆



基本介绍

汉库克的前攻击附带一次魅惑效果，非常实用，可以给对方造成一下停顿效果，掌握好可以不给敌人逃走的机会一直虐直到KO对方，斜下B的远程攻击伤害很可观，可以站在角落无限使用这招。





吉贝尔

海侠，因拒绝海军要求去参与与白胡子对抗的顶上决战而被剥夺七武海名号后被关进大监狱，路飞大闹监狱后成为路飞的盟友一起攻入马林佛多。

必杀奥义购买地点：鱼人岛



基本介绍

普通状态下的吉贝尔攻击范围只有身边的距离，非常可怜，但是攻击伤害很高，不过当他进入水状态的时候就不一样了，普通的B攻击会延伸出水柱，攻击范围明显增长，而且投技也会把对手扔很远，相对的攻击伤害则没有普通状态来得高，使用1级必杀可以进入水状态，奥义需要在对手攻击的时候释放。



伊万科夫

革命军干部，人妖王国国王，荷尔蒙果实能力者，一直被关在大监狱中，路飞大闹监狱后成为路飞的盟友一起攻入马林佛多。

必杀奥义购买地点：ハシッコパラダイス岛



基本介绍 人妖王的攻击范围比较广泛，地上空中攻击都能很顺手，两下攻击后可以接“梦打击处理拳”造成连段，1级必杀是给对手加正面状态，但是会使对手的心脏承受不了而大量掉血。



米霍克

王下七武海之一，世界第一剑豪，眼神锐利如老鹰一般，人称拥有鹰眼的男子，2年间作为索隆的师傅帮其修行。

必杀奥义购买地点：イーストメモリー王国



基本介绍 米霍克的攻击点特别稳，而且简单的几个技能就能轻易达成5～6点的连击，还有可以远程攻击的技能，常夜对斜上方的攻击范围很大，速度也快，很好用，奥义的范围很大，但威力没有别人来得大。





巴索洛缪·熊

王下七武海之一，潜伏在海军的革命军干部，肉球果实能力者，香波底群岛在草帽一伙遭到黄猿攻击的时候出面相救，并在之后接受丧失人格的全身改造。

必杀奥义购买地点：ハシッコパラダイス岛



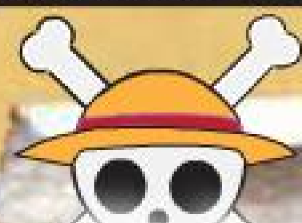
基本介绍 熊的个子比较高，有些技能打不到相对较矮的角色，攻击技能都非常霸道，普通的B攻击前方2个身位的角色都能被打到，斜下和前B更是近乎无敌的远程攻击，奥义攻击会使人人会立即爆炸或飘一段距离再自动爆炸。



多佛拉明戈

王下七武海之一，拥有随意操控他人身体的能力，是雷利口中从罗杰那里“得到某些东西”的几个人之一。

必杀奥义购买地点：マリンラグーン山脉



基本介绍 多佛拉明戈的操作重点在于熟悉他几个技能的攻击距离，他的下B可以操作对手行动2～3次，如何行动全由玩家决定，斜下B的攻击距离为2个身位，上B动作很快，1级必杀是随机令对手的援护出来攻击对手。



克罗克达尔

原王下七武海之一，巴洛克工作室社长，沙沙果实能力者，被路飞打败后被关在大监狱，直到路飞大闹监狱后成为路飞的盟友一起攻入马林佛多。

必杀奥义购买地点：イーストメモリー王国



基本介绍 克罗克达尔的技能配置还算不错，两下攻击后对手浮空可以接“沙漠宝刀”，最大蓄力“沙漠大窝”可以攻击对手7次，快速跳起还可以在空中进行追打。





麦哲伦

大监狱推进城署长，被誉为监狱最强的男人，毒毒果实能力者。

必杀奥义购买地点：シホウマウンテン島



基本介绍 麦哲伦的第一下和第二下攻击后可以进行蓄力攻击，第二下蓄力攻击可以打对手10连，但伤害不是很高，上B两次可以发动“龙通道”，必杀奥义范围广，能给对手造成毒状态。



黄猿

海军三大将之一，光光果实能力者，在香波地群岛轻松击倒四个赏金过亿的船长，最后参与到顶上战争中来。

必杀奥义购买地点：マリンラグーン山脈



基本介绍 作为海军在高战力之一的黄猿在游戏中的实力也是很强的，技能不是攻击距离远的就是范围大的，仅以下B和斜下B这两招就能压制很多敌人了，他的奥义对地上整个范围进行攻击。





赤犬

海军三大将之一，岩浆果实能力者，为了贯彻正义什么事都做得出来的人，曾经参与过屠魔令，顶上决战时成功离间对手并亲手杀死艾斯。

必杀奥义购买地点：新世界のとある列島



基本介绍 如果觉得黄猿攻击感觉轻飘，那赤犬用起来就是绝对的力量派，他的攻击会给对手附带有炎状态，推荐装备相关技能，下B发动后不能进行防御，部分技能会有追加攻击的变化，必杀奥义个个都很实用。



青雉

海军三大将之一，冰冻果实能力者，是非分明立场坚定，曾经帮助过年少的罗宾。

必杀奥义购买地点：シホウマウンテン島



基本介绍 青雉的攻击感觉介于以上两位大将之间，技能上也是要什么有什么的强力角色，整体攻击类型和赤犬差不多，下B的自行车连打可以一直移动到攻击到敌人为止。



黑胡子

黑胡子海贼团船长，暗暗果实能力者，曾是白胡子旗下的海贼，因抢夺恶魔果实杀害同伴后被艾斯追杀，击败艾斯后进入大监狱集结强力同伴到顶上战争中杀害白胡子并获得其能力。

必杀奥义购买地点：新世界のとある列島



基本介绍 黑胡子的技能亮点不是很多，两下攻击后可以接斜上B，伤害十分可观，他的下B可以把附近的敌人、宝箱都吸过来，对于一些抢宝箱的任务有一定优势，当白胡子做援护的时候他的奥义会有变化。





香克斯

红发海贼团船长，曾是罗杰船上的海贼，路飞草帽的原主人，为了保护路飞失去一条手臂，香克斯的出现为顶上战争画上了句号。

必杀奥义购买地点：新世界のとある列岛



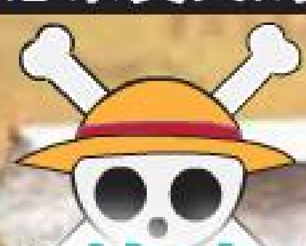
基本介绍 虽然不清楚在原著中香克斯的实力到底有多强，不过在游戏中的他可是既好用又强大，对空对地攻击范围大且速度快，下B的霸气可以把靠近的敌人都弹开，快速斜下上B只是做出蓄力攻击的动作然后快速跳到敌人身后，如果和朋友联机对战的话这招不失为一种迷惑对手的好技能。



白胡子

白胡子海贼团团长，震震果实能力者，和罗杰同期也是最接近海贼王的男人，把团员当成家人一样看待，一心想成就艾斯，为救艾斯在顶上决战中被黑胡子杀死。

必杀奥义购买地点：新世界のとある列岛



基本介绍 白胡子的攻击范围很大，空中几个震动攻击都会对1个身位远的敌人造成伤害，单发和两次斜上都可以蓄力，斜上2下蓄力后可以接上BBB，伤害还不错，2级必杀是把敌人震住，实用性不高。



艾斯

白胡子海贼团2番队队长，火焰果实能力者，罗杰的儿子，路飞的结义哥哥，追拿黑胡子时被黑胡子打倒后关入大监狱将被处刑引发顶上战争，在顶上战争中被大将赤犬杀害。

必杀奥义购买地点：西ロマンスドーン大陆



基本介绍 艾斯的攻击附带炎属性，可以装备相关强化技能，下B可蓄力，在脚下出现一圈火，单按的话会在前方出现一个火柱，之后可以接上BBB，萤火火达摩按住的话会飘动一段距离，敌人很近的话不会接触敌人就爆炸，所以得站远一点释放或者不要按住。

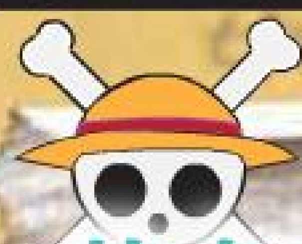




马尔科

白胡子海贼团1番队队长，不死鸟果实能力者，实力强劲，在顶上决战开战之后第一个阻挡了大将黄猿的攻击，后期因为被海楼石所束缚被黄猿击伤。

必杀奥义购买地点：マリンラグーン山脉



基本介绍 马尔科是个非常灵活的角色，攻击不拖泥带水，按住斜下可以蓄力飞踹，下B的后撤回避十分好用，不过在乱斗的时候马尔科就显得比较单薄了。



巴基

巴基海贼团船长，四分五裂果实能力者，曾在罗杰船上做海贼，讨厌别人说他的红鼻子，在大监狱帮助路飞并一同攻入马林佛多。

必杀奥义购买地点：ハシッコパラダイス岛



基本介绍 原著中比较搞笑的角色，到了游戏中异常好用，一些无脑攻击也可以保持一定距离对对手造成不错的伤害，下B的回避很实用，回避后再按一次就是攻击，巴基的奥义距离很短，需要接近对手来释放。

ワポル

瓦波鲁

磁鼓国国王，吞吞果实能力者，没有任何作为的国王，最终被路飞打败。

必杀奥义购买地点：ハシッコパラダイス岛



基本介绍 以炮弹攻击为主要手段的角色，可以在战前装备相应的强化技能和援护，上B和斜下B替换使用有不错的效果，但是注意斜下B有几率放不出炸弹，斜上B不仅可以攻击空中，对地面也有冲击效果，奥义攻击力不俗。



エネル

艾尼路

空岛的神，雷电果实能力者，拥有心网能力实际上是见闻色霸气，遇到克星路飞后惨败。

必杀奥义购买地点：シホウマウンテン岛



基本介绍 艾尼路的缺点就是对空能力比较可怜，其余的技能都十分强大，攻击附加带电效果，单纯的BBB和前BBB对前方的敌人压制能力不俗，斜上B按住可以找准攻击点再松开对对手进行攻击，斜下B的远距离攻击很万能，惟一缺点就是单发速度相对较慢。全屏攻击的奥义相当霸道，巨大雷电球还会追踪最近的敌人。

ルッチ

路奇

世界政府CP9谍报成员，猫猫果实豹型能力者，曾以无差别打击的方式杀光一船海贼及500名人质，在司法岛被路飞打败。

必杀奥义购买地点：シホウマウンテン岛



基本介绍 路奇的攻击特点主要在于人形和豹形的相互切换，人形相对更重视速度和攻击次数，豹形更重视攻击范围和威力，简单的BBB然后下B再B可以形成一套简单的连技。

シキ

西奇

飞空海贼团船长，浮游果实能力者，二刀流剑士，过去与罗杰和白胡子齐名，掀起过大暴乱，传说中使人闻风丧胆的大海贼。

必杀奥义购买地点：新世界のとある列岛



基本介绍 一招鲜的角色，斜下攻击远距离无赖，按住了可以蓄力释放多个剑气，空中上B可以浮空，在某些关卡中能起到不错的效果，浮空后也可以继续发动空中的一些攻击，必杀奥义范围和效果都很理想。

ロー

罗

红心海贼团团长，斩空果实能力者，死之外科医生，性格冷静，11位超新星中一人，顶上决战后帮路飞逃脱并给其治疗伤势。

必杀奥义购买地点：西ロマンスド－ン大陆



基本介绍 罗的蓄力都是释放一个它所控制的空间，只要在空间内的敌人和碰到空间的敌人全部会受到伤害，很多技能攻击后按住蓄力可以达成连击的效果，下B是可以直接从空间的一边瞬移到空间的另一边，可以快速绕到敌人身后，2级必杀和奥义可以把道具放到脑袋上面，必杀是随机道具，奥义则是炸弹。



海贼王 巨人之战2 新世界



基德海贼团船长，磁铁果实能力者，11位超新星中悬赏金额最高的一位。

必杀奥义购买地点：イーストメモリ—王国



基本介绍 基德的攻击方式主要以投掷铁器为主，前BBB攻击吸收铁器的时候，铁器飞行时触碰到对手对手也会受到伤害，斜下B为远程铁器攻击速度较慢，奥义攻击威力也比较高。



卡里布海贼团船长，沼沼果实能力者，性格嗜血手段凶残，顶上决战两年后追随前往鱼人岛的草帽团想与之一战，最后反被生擒。

必杀奥义购买地点：鱼人岛



基本介绍 卡里布是很适合新手得一个角色，斜下攻击第一下是召唤小弟，再按一下是出现泥沼困住对手，困住期间可以对对手进行一次任何攻击，前BBB可以远程对对手造成伤害，奥义的攻击范围为地上多半个屏幕。



德雷克海贼团船长，11位超新星之一，动物系恶魔果实古代种恐龙形，原本是海军本部少将，所以被人称为堕落海军。

必杀奥义购买地点：西ロマンスド—ン大陆



基本介绍 德雷格攻击速度比较快，斜下B之后可以接斜上B，上B和斜上B都可以进行蓄力攻击，奥义是变身为恐龙左右移动的冲刺攻击，按攻击键则是撕咬攻击。



卡里布海贼团船长，沼沼果实能力者，性格嗜血手段凶残，顶上决战两年后追随前往鱼人岛的草帽团想与之一战最后反被生擒。

必杀奥义购买地点：鱼人岛



基本介绍 戴肯是十分有趣的角色，他的特点是触碰对手然后他丢的东西才会准确地击中目标，只要接近对手按下B之后戴肯手上会冒光说明已经锁定对手了，在这之后所有技能扔出的道具都会命中对手，就连必杀奥义丢出来的道具如果不是先摸过对手都不会跟着走。



新鱼人海贼团船长，大白鲨鱼人，曾是龙宫王国的士兵，设计害死乙姬王妃并嫁祸给人类，与草帽团一战后败给路飞。

必杀奥义购买地点：鱼人岛



基本介绍 作为原著前往新世界的第一个正式BOSS级人物在游戏中的表现并不抢眼，前BBB后敌人会浮空，之后可以接斜上B进行连打，空中斜上B可以进行两次攻击，比较上级向的角色。



收集要素详解

全技能习得方法&效果

技能	效果	COST	习得方法
HPアップ	HP上限提升	2	熟练度1
HPアップ大	HP上限提升（效果大）	4	装备HPアップ达成15次胜利
攻击力アップ	通常技攻击力上升	2	熟练度2
攻击力アップ大	通常技攻击力上升（效果大）	4	一战中击败敌人援护3次
必杀アップ	必杀技和奥义的攻击力上升	2	用必杀技或者奥义击败敌人
必杀アップ大	必杀技和奥义的攻击力上升（效果大）	4	一战中使用3次必杀技和1次奥义
调理	吃食品道具恢复量上升	2	一战中吃5个食品道具
调理上手	吃食品道具恢复量上升（效果大）	4	装备料理达成15次胜利
狙击力	远距离技能攻击力上升	2	使用远距离技击败敌人
不意打ち	背后攻击敌人攻击力上升	1	一战中在背后攻击敌人5次
ごり押し	给与防御中的敌人伤害上升	2	一战中攻击防御中的敌人10次
大剑豪	斩击攻击力上升（包括援护）	2	一战中斩攻判定的援护攻击3次
完全燃烧	火的攻击力上升（包括援护）	2	一战中传递给敌人3次炎状态
全力始动	ワンピ-スヒ-ト状态开始战斗	2	ワンピ-スヒ-ト状态击败敌人
吸收	受到伤害时GP恢复量上升	2	必杀技消费GP达到30
暴走	通常技攻击力上升（效果特大）但是无法防御	3	ワンピ-スヒ-ト状态用必杀击败敌人
落下惯れ	落下伤害减轻	1	一战中掉到场外5次
ピンチ耐性	受到必杀技和奥义的伤害减轻	2	一战中受到2次必杀技攻击
マヒ轻减	麻痹时间缩短	2	总共吃了蘑菇15个
毒抗体	毒状态伤害减轻	2	毒状态达到15次
亲密	援护呼出速度上升	3	熟练度1
援护强化	援护攻击力上升	3	呼出援护达到30次
女好き	HP上限提升，女性援护越多效果越大	3	创建一个女性援护的团队
低燃费	特殊移动GP消费量减少	4	特殊移动30次
ボックス强化	仍道具箱攻击力上升	1	一战中破坏道具箱10次
ボックスぶつけ	飞行道具造成的麻痹时间延长	2	一战中使对手麻痹5次
起死回生	一时攻击力、防御力、移动速度上升。HP20%以下发动	2	ワンピ-スヒ-ト发动15次
恶食	吃到有毒食物不会麻痹	3	一战中有毒食物吃5个
强肩	仍道具的距离上升	4	一战中扔15次哑铃
ボックスガ-ド	可以防御道具箱攻击	4	完成海底アイテム投げバトル
ボックスハジキ	BINGO防御可以弹飞道具箱攻击	4	ヒ-トコインショップ买入
ビンゴマスタ-	BINGO防御变得容易	4	BINGO防御达成30次
大ジャンプ	跳跃高度提升	4	完成シャボン玉游び
俊足	通常移动速度上升	7	完成アラバスタ最速王
月步	可以三段跳跃	7	完成Lv40以上的战斗
空中ステップ	可以在空中冲刺	7	完成ヒ-トアップ
アクロバット	可以连续两次发动空中攻击	8	一战中空中攻击15次
ブレイクLv1	1级必杀技可以破防	10	1级必杀技使用50次
ブレイクLv2	2级必杀技可以破防	11	2级必杀技使用50次
ブレイク奥义	奥义可以破防	12	完成コロシアムの岛50级以上
豪水	技能COST提升3点，HP上限大幅下降	0	ヒ-トコインショップ买入
タテ男	技能COST提升3点，攻击力大幅下降	0	ヒ-トコインショップ买入
后方援护	全伙伴援护出击位置在后方	4	ヒ-トコインショップ买入
OPヒ-ト禁止	全角色ワンピ-スヒ-ト禁止发动	6	ヒ-トコインショップ买入
学习	入手经验值2倍	8	大海贼ショップ买入
大储け	报酬金额3倍上升	8	HP80%以上完成boss战
交友	商店报酬上升	1	ヒ-トコインショップ买入
ドン!	ドン！强者的证明，战斗中按Select选择	5	熟练度10

密码

玩家可以进入お宝然后在バスワ-ドモ-ド里面按图示连接可以获得一些奖励。

STRONGWORLD的三个援护角色

援护角色龙和罗杰

经典回忆CG

经典回忆CG

全使用角色加入方法

角色	加入方法
路飞	初期
索隆	完成“野郎ども、出航だア～！！”
娜美	完成“お宝争夺バトル”
乌索普	完成“何が起きても动じねェ！”
山治	完成“ポイントバトル”
乔巴	完成“名医チョッパ–”
罗宾	完成“极寒の逃亡者”
弗兰奇	完成“ベリ–バトル”
布鲁克	完成“追っ手から逃げろ！”
2年前路飞	完成“二年前の自分”
2年前索隆	完成“海贼狩りゾロ”
2年前娜美	完成“泥棒猫ナミ”
2年前乌索普	完成“助けて そげキング”
2年前山治	完成“黑足のサンジ”
2年前乔巴	完成“元バロックワ–クスのお花见”
白胡子	完成“VS 白ひげ海贼团”
艾斯	初期选择或者完成“白ひげ海贼团の海贼达”
马尔科	完成“白ひげ海贼团の海贼达”
黑胡子	完成“VS 黑ひげ海贼团”
克罗克达尔	初期选择或者完成“历代・王下七武海”
巴基	完成“キャプテンバギ–”
伊万科夫	完成“ス–パ–ヒ–ハ–バトル”
西奇	完成“金狮子のシキ”
吉贝尔	完成“VS鱼人海贼　”
卡里布	完成“濡れ发カリブ–”
霍迪	完成“大扫除”
戴肯	完成“大扫除”
基德	完成“ユ–スタスキャプテンキッド”
罗	初期选择或者完成“死の外科医 トラファルガ–ロ–”
德雷克	初期选择或者完成“赤旗 Xドレ–ク”
赤犬	完成“海军本部三大将”
青雉	完成“バスタ–コ–ル”
黄猿	完成“海军本部大将黄猿”
斯摩格	完成“鹰の目と白猎”
克比	完成“船大工达”
麦哲伦	完成“インペルダウン监狱长マゼラン”
路奇	完成“バスタコ–ル”
汉库克	初期选择或者完成“女海贼女帝 ボアハンコック”
米霍克	初期选择或者完成“鹰の目と白猎”
多佛拉明戈	完成“ドンキホ–テ・ドフラミンゴ”
巴索洛缪・熊	完成“PX–O”
薇薇&卡鲁	完成“王女フエルタリビビ”
艾尼路	完成“神エネル”
香克斯	完成“四皇赤神のシャンクス”
瓦波鲁	完成“バクバクバラバラバトル”



全援护角色效果&加入方法

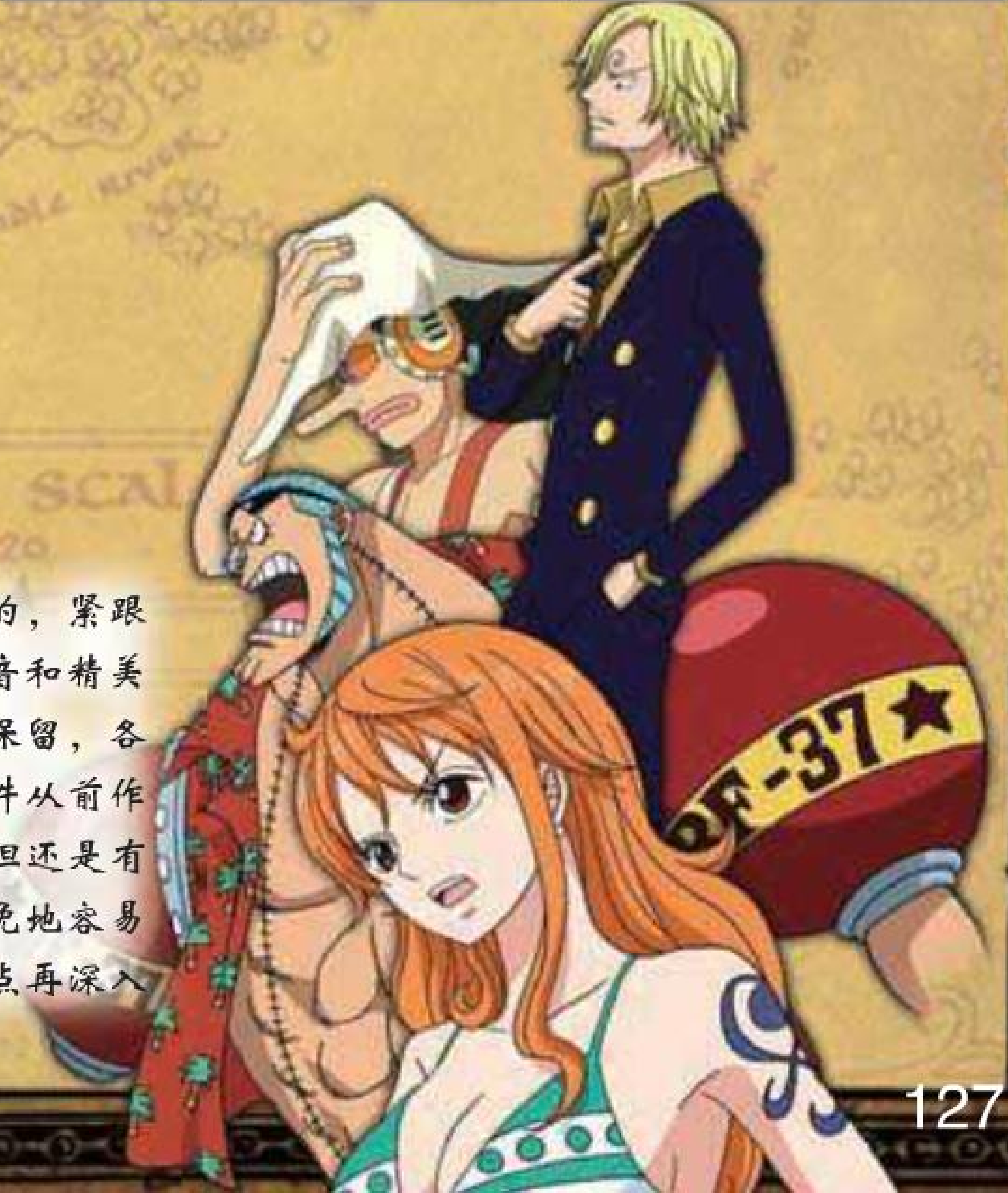
人物	效果	加入方法
路飞	带电无效、GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
索隆	HP减少时GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
娜美	破坏道具箱子、GP回复、GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
乌索普	飞行道具的攻击力上升、奥义攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
山治	食用道具回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
乔巴	状态异常时间缩短、必杀技攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
罗宾	通常技攻击力上升、GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
弗兰奇	减轻受到的伤害	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
布鲁克	ワンピ–スヒ–ト时间延长	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
凯米&帕帕古	掉到水里伤害减轻	完成“ブルックのリハ–サル”
迪巴鲁	开始时攻击力上升	完成“追っ手から逃げろ！”
朵丽儿医娘	状态异常时间缩短	完成“魔女狩り”
卡蒙	宝箱击中时麻痹时间增加	完成“街中铳击战”
功夫海豹	开始时攻击力上升	完成“俺様の后に付いてこい！”
韦伯	经得住濒死状态	完成“空岛バトル”
梦魇路飞	通常技攻击力上升	完成“いろんなルフィ！”
乔巴超人	魅惑无效	タイマンバトル模式全角色完成
薇薇	援护呼出速度上升、GP回复量上升	完成“王女 ネフエルタリ・ビビ”
贝尔	空中攻击GP回复量上升、通常技攻击力上升	完成“アラバスタ最速王”
克比	一定时间后通常技攻击力上升、GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ”
达斯奇	通常技攻击力上升	完成“サニ–の守护者”
希娜	对海贼的时候通常技攻击力上升	完成“海军のお花见”
汉库克	魅惑无效	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
玛格丽特	飞行道具攻击力上升、ワンピ–スヒ–ト时间延长	初期选择或者完成“谁じゃ、わらわの通り道に…！”
吉贝尔	通常技攻击力上升、GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
伊万科夫	状态异常时间缩短	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
闪电	通常技攻击力上升（尤其是超人系）、开始时移动速度上升	完成“ポイントバトル”
米霍克	通常技攻击力上升、通常技+必杀技攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
巴索洛缪・熊	防御时GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
多佛拉明戈	援护呼出速度上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
克罗克达尔	必杀技攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
Mr.1	伤害减轻+通常技攻击力上升	完成“元バロック・ワ–クスのお花见”
冯克雷	必杀技攻击力上升	完成“ゾロゾロとお出ましだ！”
Mr.3	减轻从前方受到的攻击	完成“VS お宝强夺海贼团”
麦哲伦	毒状态中GP少许回复	使用该角色完成一次サウザンドアリ–ナ
汉尼拔	冰结减轻	完成“ハンニャカ–ニバル！”
小萨迪	通常技攻击力上升（尤其是动物系）	完成“监狱で大暴れ！”

人物	效果	加入方法
黄猿	通常技攻击力上升（尤其是自然系）	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
赤犬	对海贼的时候通常技攻击力上升、GP回复量下降	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
青雉	冰结减轻+受到冰伤害时GP回复、通常技攻击力下降	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
黑胡子	受到伤害时GP回复量上升、受到的伤害增加	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
毒Q	呼叫援护速度上升、GP回复量下降	完成"ゴチャゴチャバトル"
拉菲特	掉到场外伤害减轻、GP回复量下降	完成"メロメロ催眠术バトル"
希留	毒状态时间减少、GP回复量下降	完成"クズを斩つて谁が困る"
香克斯	巨人点数初始+1	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
香克斯STRONGWORLDスタイル	同上	输入密码
赤发海贼团干部	飞行道具攻击力上升、呼叫援护速度上升	完成"四皇赤神のシャンクス"
白胡子	HP上限提升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
艾斯	炎状态伤害减轻、通常技+必杀技攻击力上升、通常技攻击里+开始时移动速度上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
艾斯STRONGWORLDスタイル	同上	输入密码
马尔科	经得住濒死状态	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
乔斯	受到伤害减轻、受到对手必杀技的伤害减轻、防御时GP回复量上升	完成"VSガチガチ海贼团"
达旦	受到伤害减轻、防御时GP回复量上升	完成"动かざるもの食うべからず"
三兄弟	破坏宝箱GP回复、GP回复量上升	完成"グレイ・タ—ミナルの悪ガキ达"
巴基	受到斩击伤害时GP回复量上升、一定时间后通常技攻击力上升	完成"キャプテン・バギ—"
库洛	开始时移动速度上升	完成"勇敢なる海の战士达！？"
克利克	受到伤害减轻、通常技攻击力上升	完成"バラティエの战い"
恶龙	掉到水里伤害减轻	完成"至高の种族"
小八	章鱼烧回复量上升	完成"游园地を满吃しよう！"
瓦波鲁	爆弹威力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
艾尼路	增加对防御中对手的伤害	完成"神・エネル"
福克斯	攻击力上升+移动速度上升无效、ワンピ—スヒ—ト时间延长	完成"フォクシ—フェイスバトル"
莫里亚	呼叫援护速度上升	完成"梦の终わり"
佩罗纳	睡眠无效、通常技攻击力上升	完成"鹰の目とゴ—スト娘"
路奇	HP减少时攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
卡库	空中攻击GP回复量上升、GP回复量下降	完成"暗の正义の名のもとに"
战桃丸	增加对防御中对手的伤害、GP回复量下降	完成"くま军团来袭！"
斯潘达姆	呼叫援护速度上升、GP回复量下降	完成"地狱の鬼ごつこ"
战国	呼叫政府一方的援护速度上升	完成"サポ—トバトル"
卡普	通常技+炮弹攻击力上升、GP回复量下降	完成"それぞれの正义"

人物	效果	加入方法
西奇	掉到场外伤害减轻、空中攻击GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
熊猫人	通常技攻击里+开始时移动速度上升	完成"爆走バトル"
罗	必杀技攻击力上升	完成"死の外科医トラファルガ—・ロ—"
基德	通常技攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
德雷克	防御时GP回复量上升	完成"赤旗X・ドレ—ク"
培波	通常技攻击力上升	完成"动物パワ—"
波尼	儿童化无效	完成"ズラかれ野郎共オ！"
威尔金	对手奥义的伤害减轻	完成"深海からの刺客"
阿普	一定时间后通常技攻击力上升	完成"最后の曲だぜBABY！！"
加波尼	呼叫援护速度上升、GP回复量上升	完成"超新星达"
戴肯	飞行道具攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
霍迪	掉到水中伤害减轻	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
豹藏	受到斩击伤害时GP回复量上升	完成"VSドクドク海贼团"
龙	带电无效	完成"この世界を变える！"
雷利	对手必杀技伤害减轻、经得住濒死状态、HP减少时攻击力上升	完成"'冥王'シルバ—ズ・レイリ—"
罗杰	巨人点数初始+1、经得住濒死状态	输入密码
2年前路飞	带电无效、受到伤害减轻、通常技+必杀技攻击力上升、GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
2年前路飞STRONGWORLDスタイル	同上	输入密码
2年前索隆	HP减少时GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
2年前娜美	破坏宝箱GP回复、必杀技攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
2年前乌索普	飞行道具攻击力上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
2年前山治	食用道具回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
2年前乔巴	呼叫援护速度上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
2年前罗宾	通常技攻击力上升	完成"风车游び"
2年前弗兰奇	前方受到的伤害减轻	完成"船大工达"
2年前布鲁克	掉到场外伤害减少	完成"友人の面影"
尾田	不知道会发生什么	完成"ノ—ガ—ドバトル"
巨大皇帝	开始时攻击力上升、ワンピ—スヒ—ト时间延长	バトルロイヤル模式全角色完成
斯摩格	通常技攻击力上升、GP回复量上升	使用该角色完成一次サウザンドアリ—ナ
霍金斯	画面妨害无效	完成"超新星达"

玩后感

游戏素质整体而言是值得肯定的，紧跟原著的新角色和新舞台、大量的语音和精美的奥义特写，爽快的乱斗形式得以保留，各个角色的原著还原度都相当不错，游戏关卡的特别挑战条件从前作的3个缩减到了1个，降低了游戏收集难度，本是乱斗游戏但还是有些要求比较严格的关卡令人厌烦，关卡数量过多也不可避免地容易让玩家觉得枯燥，45名可操作角色如果能把每个角色的特点再深入挖掘一下就更好了。



有3DS的马大叔FANS应该都玩上了《超级马里奥3D大陆》了吧，这款游戏未必能成为3DS的救世主，但的的确确给我们带来小时候玩游戏时的那种久违的乐趣。在目前游戏越做越复杂、玩家越玩越累的这个大趋势下，简单朴素的《超级马里奥3D大陆》反倒令不少玩家沉迷其中不能自拔，或许这就是游戏性的内涵所在吧。

文 koflover 编 胧月

游戏性探讨分析（二）

★游戏性的构成元素

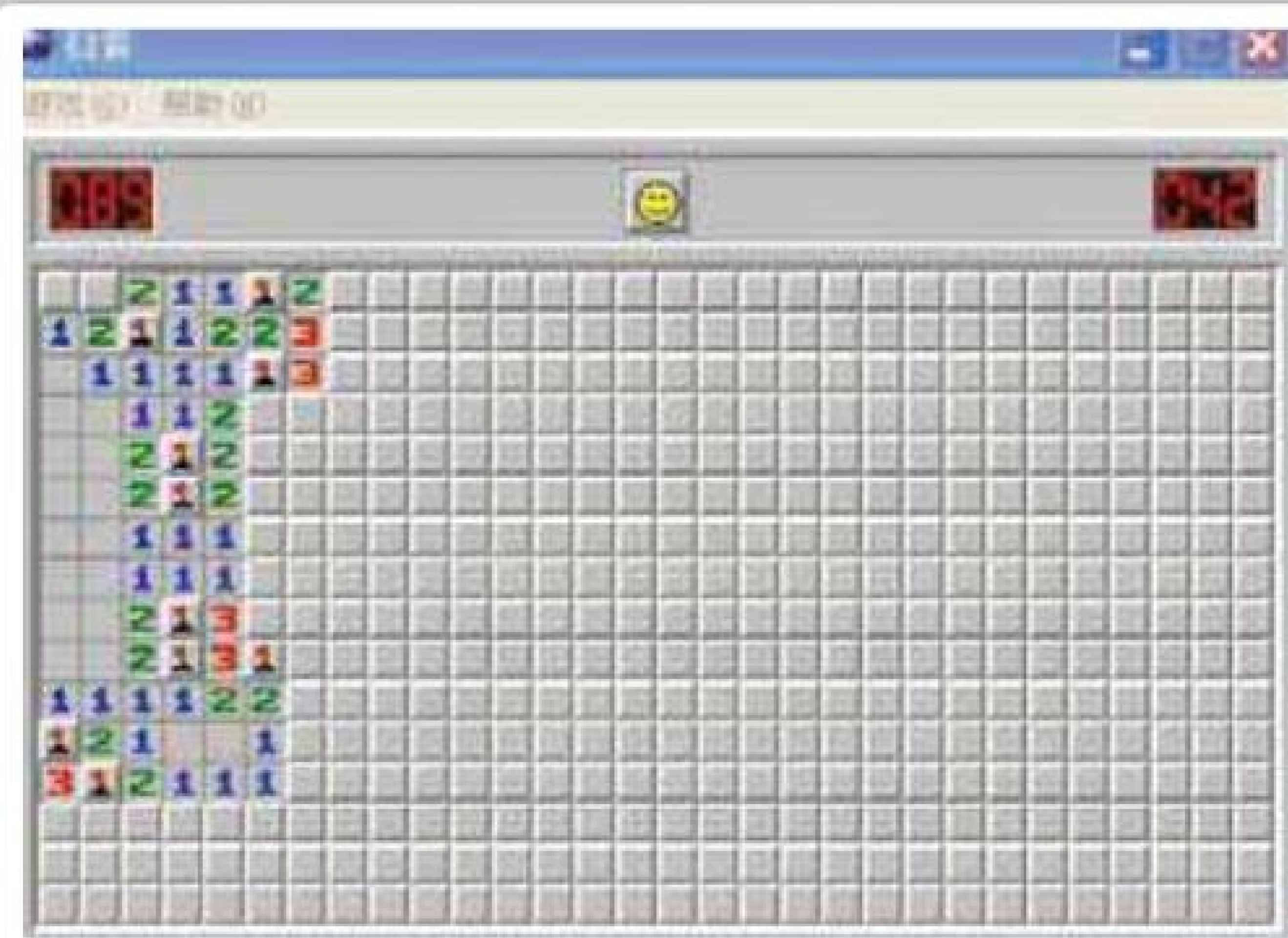
上辑我们探讨了有关游戏性构成元素方面的内容，列举了一些能够使游戏变得有趣好玩的因素，这辑我们来把剩下的构成元素再来补完分析一下。如果读者朋友您对此有什么意见和看法，也欢迎来信交流。

益智思考元素

所谓益智思考元素，就是在游戏的过程中让玩家能够锻炼思考能力的成分，一般来说这都体现在益智游戏上。提起益智游戏，我们都会首先想到《俄罗斯方块》，这确实是一部巧夺天工的作品，不过在它之前就有不少优秀的益智游戏作品已经出现，比如说大名鼎鼎的《扫雷》。不过这些游戏的益智思考元素主要还是来自于数学，尤其是几何学科，虽然不同游戏的规则之间有很大的区别，但给玩家带来的游戏体验却是大同小异，能让玩家眼前一亮的游戏比较少。这个领域需要进一步的深入挖掘，来体现出更丰富的乐趣。

休闲消遣元素

电子游戏的目的就是为了休闲消遣，不过这里的休闲消遣元素特指那种能够使人身心放松，不会给玩家带来太大压力的内



▲《扫雷》虽然不如《俄罗斯方块》有名气，但同样有很高的群众基础。



▲由《上海麻将》演变而来的《连连看》，虽然难度大大降低，但却更受玩家欢迎。

容。毕竟传统的硬派核心游戏要么要求玩家有良好的反应和操作，要么要求玩家进行缜密的思考，一场游戏下来很容易使玩家身心疲惫。而不少游戏的玩法非常简单，甚至丝毫没有难度可言，玩家虽然从中得不到什么挑战的乐趣和成就感，不过作为一种放松休闲的方式倒是很合适。游戏中的休闲消遣元素不但受到轻度玩家的喜爱，有时候就连重度玩家也会去尝试一番。

群聚交流元素

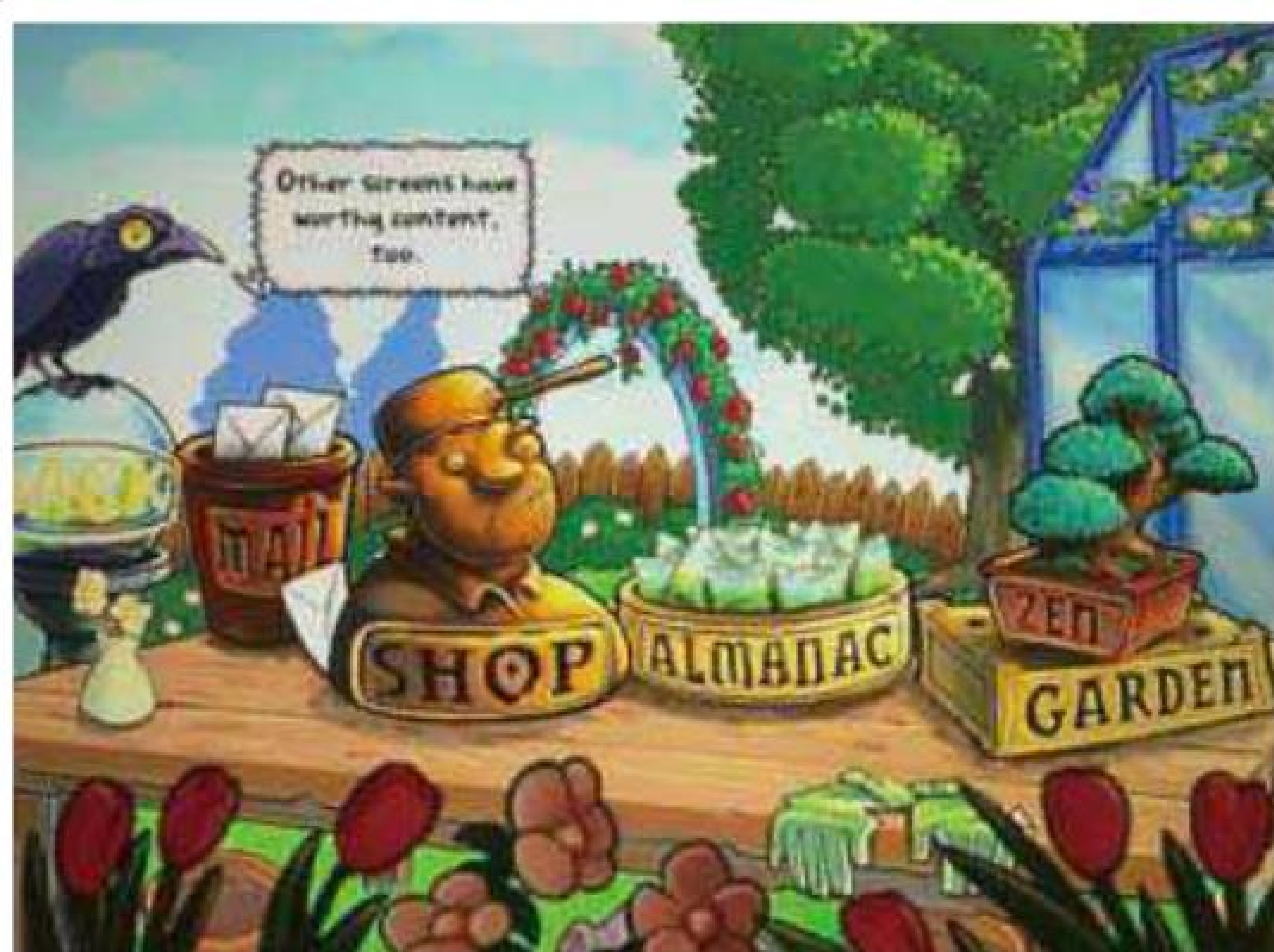
俗话说“独乐乐不如众乐乐”，无论和朋友还是素不相识的人一起游戏，都会比自己独自游戏时的乐趣要高出许多。过去的游戏一般只能支持双打或者四打，只有极个别的游戏才具有四人以上的游戏功能。不过随着时代的发展，同时游戏的人数已经不再存在瓶颈，而MMORPG更是给玩家一种虚拟社区的感觉。和其他玩家相互配合或竞争时的乐趣自不必说，仅仅是聚在一起交流就别有一番趣味。就连掌机游戏也开始注重群居交流元素了，NDS的《动物之森》就是个很好的例子。



▲《马里奥赛车》作为RAC并不算严谨，但多人游戏的功能却使它的乐趣远胜于一般的RAC。

成就声望元素

成就声望元素代表着玩家在游戏中所获得的努力成果，无论是无伤通关，又或是上千小时的记录，还是达成某特殊过关条件等等，玩家没有足够的技术和毅力都是难以实现的。原本游戏中没有所谓的成就声望元素，玩家达成这些成就主要源于自我挑战和对游戏的热爱，而当这些成就在游戏中进行量化后，仿佛就成为比通关还要重要的游戏目标了。更重要的是，玩家所取得的这些成就是可以通过网络被其他玩家所看到的，鼓励玩家交流也好，满足炫耀心态也罢，总之成就声望是现在游戏中



▲成就声望元素无所不在，就连《植物大战僵尸》这种游戏也不例外。

不可或缺的重要元素之一。

音乐欣赏元素

一款好游戏离不开音乐的支持，两者是相辅相成的关系。恰到好处的音乐能够让玩家玩得更加投入尽兴，而有口皆碑的好游戏也能够使普通的音乐变成玩家心目中的神曲。其实大部分游戏音乐都含有很大“水分”，主旋律长度有限，靠重复旋律来填充乐曲的长度，与流行和古典音乐相比还是显得很单薄，即便有些曲子在音乐会上被演绎，那也是经过了混音或变奏后的结果。单纯从音乐欣赏的角度，许多游戏音乐未必能满足玩家的欣赏水平，但如果与游戏体验结合在一起，那么游戏音乐就是很好的催化剂了。玩家与其是被游戏音乐的旋律所吸引，不如说是被音乐勾起了游戏过程中的回忆。当然也有一些以音乐为卖点的游戏，但这与一般游戏的音乐欣赏元素还是有很大差别的。



▲任天堂自家游戏的音乐用交响乐演绎后，别有一番风味。

未知惊悚元素

未知惊悚元素在电影和小说中对人们都有很强的吸引力，而随着游戏制作水平和

技术的成熟，未知惊悚元素在游戏中出现的频率也越来越高，即便一些非恐怖类型的游戏，偶尔穿插一些未知惊悚元素，也会让玩家提起更高的游戏兴趣。就像恐怖电影那样，恐怖游戏也分为两种不同的风格，一是利用视觉冲击所营造出的惊悚效果，如《生化危机》等游戏；二是通过各种手法渲染烘托出一个未知的环境，给人一种看似安全但却危机四伏的感觉，如《寂静岭》、《恐怖惊魂夜》等等。前者是西方风格直截了当的惊悚，后者则是东方风格那种含蓄的恐惧，不过现在无论是恐怖游戏还是恐怖电影，都很好地吸收了两者之长，给玩家和观众带来更触动内心的惊悚体验。



▲《Lost Silver》是由《口袋妖怪 金・银》所改编而来的同人恐怖游戏，虽然画面简陋，但恐怖气氛营造得相当不错。

模拟仿真元素

模拟仿真元素是不少游戏的卖点，通过游戏的过程给玩家带来一些在现实中难以轻易享受到的体验，比如说竞速游戏、体育游戏、音乐游戏等等。以竞速游戏为例，虽然玩游戏和驾驶真车的感觉相差甚远，但是在现实生活中我们一般都没有可以飙车的机会，所以能在游戏里享受一下风驰电掣的感觉也是很不错的。而且随着技术的进步，游戏的画面和音效越来越逼真，游戏参数等设置也越来越趋近于真实，这样一来玩家在游戏过程中就真的有



▲《GT赛车》专用控制设备，方向盘脚刹车一应俱全，给玩家带来妙不可言的驾驶体验。

驾驶真车的感觉！音乐游戏也是如此，即便不懂乐理的玩家，经过一番练习后，也能享受到演奏乐器时的那种快感。

艺术文化元素

就像其他艺术形式那样，电子游戏本身也承载了很多艺术文化元素，电子游戏被称为第九艺术是有充足理由的。像《三国志》、《信长之野望》这种策略模拟游戏就基本立足于历史，玩家从中就可以了解到许多相关的历史知识；《文明》、《帝国时代》等游戏则对不同地域的民俗、历史和文化有相当严谨的考究，更有详尽丰富的历史百科注解，如同教科书一般；而《真・女神转生》等游戏则以各国神话传说为背景，通过游戏的体验，引发玩家对宗教、人性、哲理等问题的思考。一款好游戏应该在艺术文化元素方面有所建树，这样即便它因时代而被玩家所淘汰，依然可以作为艺术品被后人回顾和研究。



▲《大神传》向世人展现了日本文化的魅力。

学习教育元素

“寓教于乐”是古罗马诗人贺拉斯对文艺所提出的要求，文艺不仅要给人带来乐趣和享受，也应对人有所劝谕和帮助。这个要求对于电子游戏来说也一样适用，尽管并非所有的游戏都能做到这一点，但以电子游戏

潜移默化的影响力，如果能有足够的学习教育元素，那绝对是对玩家尤其是小孩子有益的。NDS平台有不少所谓的教学游戏，它们在专业知识教学方面可以说是完全合格，甚至还有权威部门的认证，不过在趣味性方面就有所欠缺。



▶《Quiz Channal Question》是街机平台中少见的教育游戏，中文版本当年在国内相当有名。

★游戏性元素的相互组合

在这两辑内容中，我们一共列举了18项与游戏性有关的构成元素，虽然不一定能把所有不同特点的游戏都包括在内，但相信应该也是差不多了。这18种构成元素都可以为玩家带来不同的游戏体验和乐趣，但是对于一款游戏来说，想把这些有趣的元素都统统收录在内是不大可能的。一方面是因为玩家众口难调，想要讨好所有不同喜好的玩家是非常不现实的，不如发挥自己的特长，抓住固定的玩家群体就可以了；另一方面，电子游戏技术发展迅速，主机平台的更替更加频繁，一款游戏的制作周期不可能太长，所以很少有“十年磨一剑”的鸿篇巨制。一款游戏只要做好其中几个游戏性元素，就已经是大作的水准了。

《口袋妖怪》
——收集补完+育成培养+探索发掘+竞技对抗+音乐欣赏

《口袋妖怪》给世人留下的主要印象是各种恐怖的销售纪录，然而它真正难能可贵的却是它的游戏玩法，一套玩法十几年来一成不变，却仍然对玩家有巨大的吸引力，可见它的确是经久不衰的经典。官方对《口袋妖怪》的游戏四要素的解释是：收集、育成、追加和交换，不过笔者个人认为能概括其特点的是标题中的这四种游戏性元素。收集补完和育成培养不再赘述，探索发掘其实也是《口袋》的一大亮点，分布在世界各地的神兽如同埋藏在遗迹中的宝藏，等待着玩家去探索发掘；竞技对抗也是《口袋》经久不衰的秘诀，即便游戏的平衡性并不是很理想，但也不影响玩家对战时的乐趣。



▶捕捉神兽的乐趣并不在于获得神兽本身，而在于探索发掘的过程。

《怪物猎人》
——控制操作+任务挑战+群聚交流+成就声望+音乐欣赏

《怪物猎人》可以说是日本惟一一款能与《勇者斗恶龙》抗衡的第三方软件，它固然有一定的收集和育成要素，但真正吸引玩家的还是以上几项内容。控制操作是《怪物猎人》的最大亮点，十余种武器种类比起同类游戏来说并不算多，但它的可贵之处在于每种武器都有完全不同的操作风格和手感，想要精通必须投入大量的练习和努力，而大多同类游戏的武器种类虽多，但只不过是换个造型和数值，操作手感仍然是换汤不换药。群聚交流要素也是《怪物猎人》的成功秘诀，在与大部分只能双打或对战的同期掌机游戏相比，能够最大四人组队的《怪物猎人》甚至给人一种网游的感觉。

《口袋妖怪》和《怪物猎人》的音乐都很值得称道，玩家被高素质游戏吸引的同时，也把游戏音乐深深烙印在自己的记忆里。尤其是GB版本《口袋妖怪》的BGM，即便音效如此简陋，但这种“滴滴答答”的声音听起来仍然很有味道，其中紫苑镇那诡异的BGM更是话题不断，而且只有GB版本听起来才有感觉。



▶匠心独具的武器系统给玩家提供了很大的操作空间。

文 苍穹 美编 咕噜



战场的女武神3 附加版

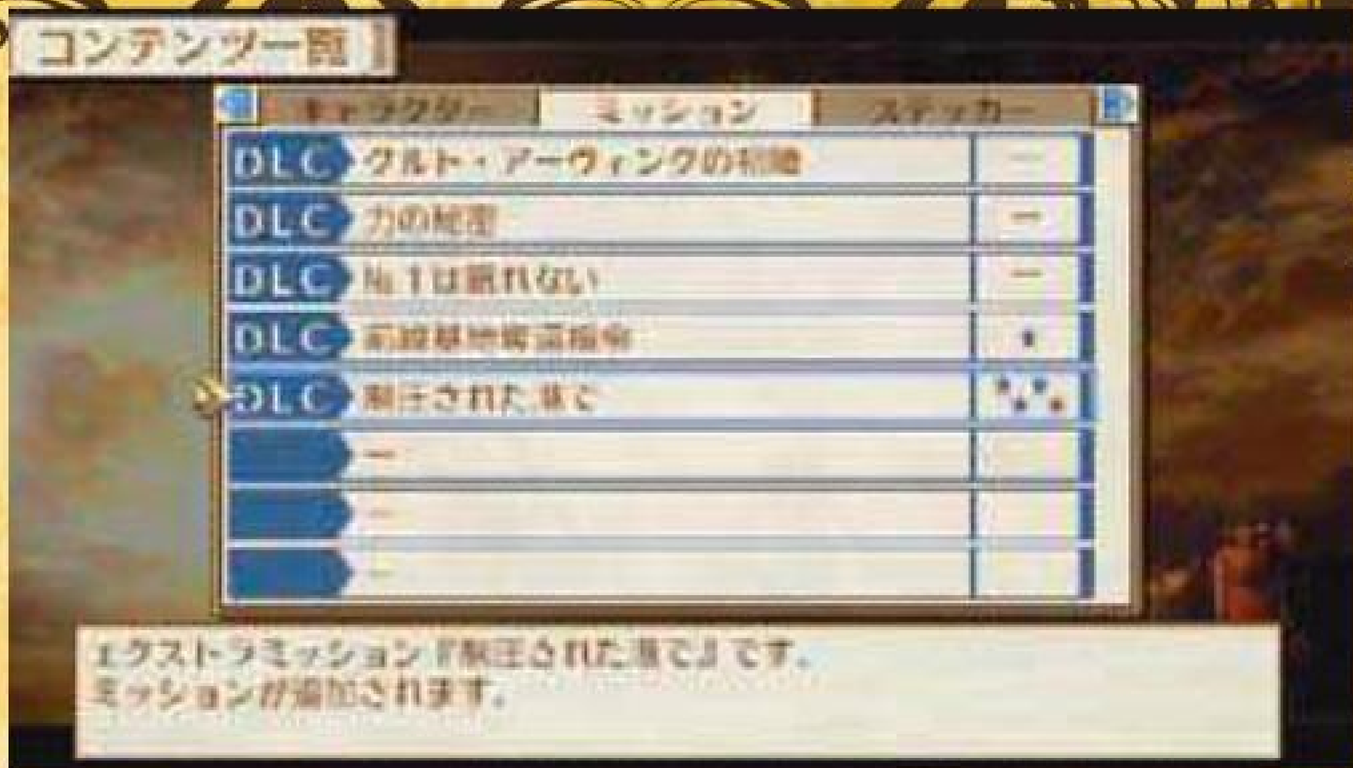
战场のヴァルキュリア3 EXTRA EDITION

SEGA	S・RPG	2011年11月23日	PSP
日版	1人	3990日元	
无对应周边			

《战场的女武神3 附加版》相较于原版追加了3个断章和4个DLC内容，相当于一个加料的廉价版。虽然新内容不算多，不过几个断章对于剧情还是有一定的补完作用，相信粉丝们不会错过。本次“特快”将着重介绍新增关卡的S级评价攻略，断章的剧情就留给玩家自己细细品味。如果是初次接触本系尚不熟悉系统的玩家，请参看《掌机王SP》第152辑上的详尽攻略。

存档继承

进入主界面的“EXTRA”项目，选择“デ–タコンバ–ト”，读取3代的存档后，就可以把各项资料继承到《附加版》中。除了故事流程的进度、职业熟练度、武器开发度等基本资料外，“コンテンツ”栏目下已经获得的角色、战车徽记都将继承，无需重复输入密码。《附加版》收录的4个DLC内容尽皆显示在“ミッション”栏目下，而跟试玩版存档联动后追加的任务“前线基地夺还指令”也能直接得到。新增的3个断章需要玩家先通关1周目，伊姆卡（イムカ）相关的断章“Home”更是要求玩家已完成了全部故事、自由、断章任务后才能开启（包括主线的分支，但不包括困难任务）。另外需要注意的是，《附加版》并不支持与1、2两作的存档进行联动，因此想要获得额外角色爱蕾诺娅（エレノア）和莉可莉斯（リコリス），可以先用3代进行联动后，再继承存档到《附加版》。



断章

クルト.ア–ヴィングの初阵

任务简报・初阵	
特殊限制	只能使用克鲁特和正规军士兵出击
胜利条件	占领敌军根据地
败北条件	自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵全灭；经过20回合
敌势力情报	侦察兵、突击兵、狙击兵、轻战车、机关铳座
ACE情报	シバ鬼曹长（持有：ヒルド——突击兵用武器）
作战评价	S（4回合）/A（5回合）/B（6回合）/C（20回合）

由于剧情的关系，此战除了克鲁特（クルト）外其余士兵都是大众脸，无法改变他们的兵种和装备，不过相信玩家们还是更习惯用主角来冲阵杀敌吧，只不过此战也不能使用任何命令。由于路程较长，建议在战前把克鲁特转成移动力最高的侦察兵，这样索敌的视野也较为开阔，饰品方面则用来提升防御力。第一回合就可以让克鲁特装备着优质的武器迅速推进，后方用狙击兵展开支援，一口气攻下2区的据点。进入1区后第一时间用对战车兵把敌方的几个机关铳座轰掉，清扫掉障

碍后第二回合就可以直接压制敌方据点过关。若是要击杀敌方的ACE就需要耐心寻找一番，“シバ鬼曹长”为突击兵，出现的位置比较飘忽，一般多隐藏于各区的草丛之中或3区的花海附近。找到并击杀他后就迅速压制据点过关吧，毕竟本关不能练人，战后的金钱和经验值也都很少。



断章

NO.1は眠れない

任务简报·寒さとの战い	
特殊限制	伊姆卡强制出击
胜利条件	占领敌军的3个根据地
败北条件	自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵全灭；经过5回合
敌势力情报	侦察猎兵、突击猎兵、机关铳猎兵、装甲车、机关铳座
ACE情报	ハル大佐（持有：グニル——剑甲兵用武器）
作战评价	S（4回合）/A（5回合）

我军初始位置位于2区，周围多是机关铳兵和突击兵，不适合强攻，建议利用居高临下的有利地形，让狙击兵在远处将他们一一解决。占领据点顺利到达室外后要注意，1、5区有积雪效果，步兵的体力无法得到自然回复。5区的几个机关铳兵还是推荐用狙击手站在高处干掉；4区中央大屋的角落经常藏有突击兵，进入前建议先用“情报收集”命令看清楚他们的站位，免得被偷袭；敌方ACE“ハル大佐”乘坐装甲车位于1区，我方出兵的据点正好可以攻击到其侧后方，尽量争取一次性解决。由于本关敌方不会出现援兵，玩家只需集中兵力，保证每回合压制一个区域的据点就可以顺利拿到S级评价。过关后还会追加EX任务“黒き电击作战”。



断章

力の秘密

任务简报·この力で守るもの	
特殊限制	莉艾拉强制出击
胜利条件	占领敌军根据地
败北条件	自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵全灭；经过20回合
敌势力情报	侦察猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、狙击猎兵、中战车、机关铳座
ACE情报	シラー练兵（持有：グン——剑甲兵用武器）
作战评价	S（3回合）/A（4回合）/B（5回合）/C（20回合）

莉艾拉（リエラ）的初始位置固定在3区，建议在她身边配置一名侦查猎兵。开战后兵分两路，一人迅速强攻下东南角的据点，便于我方从2区中部的据点出击，轻松解决挡路的机关铳座；另一人沿3区西侧的道路绕至西北角攻克据点。我方2区的角色在解决掉周围的敌兵后，提前派一个剑甲兵前往中部偏西侧位置待命。此后每当敌方的回合结束，此点位都会出现大量增援，最多6人，他们尽皆为侦察兵和对战车兵，且站位非常密集，我方的剑甲兵在这里可以感受到“割草”的快感，如果不追求快速过关的话，可以凭此累积大量的熟练度！敌方的ACE“シラー练兵”为对战车兵，位于2区北侧的掩体后。想要拿到S级评价不建议与4区西侧的两个机关铳座硬拼，还是推荐派侦察兵从东南的小路绕行，不过要注意隐藏在草丛中的敌人。过关后追加EX任务“学校からのSOS”。



カリサの格言

任务简报·补给物资囮作战

特殊限制	可使用的出击角色固定
胜利条件	特别目标防卫（5回合）；敌方单位全灭
败北条件	特别目标被破坏；自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵、战车全灭
敌势力情报	侦察猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、狙击猎兵、重战车
ACE情报	ハル大佐（持有：グニル——剑甲兵用武器）
作战评价	S（4回合）/A（5回合）

受到剧情限制，本关只能派出“玛尔基特（マルギト）分队”的成员，战前重新对职业和装备调整一番是免不了的，而且战斗中也无法使用命令。要保护的集装箱位于1区的南端，想要派出支援兵进行维修不太现实，尽快压制该区的两个据点、限制敌方出兵才是上策。3区的己方根据地处可以先放一辆战车保持守势，2区的战斗才是获得S评价的关键，建议上一名支援猎兵奏乐鼓舞，用狙击兵干掉敌方据点的敌人后，让装备着“装甲ベスト”的侦察兵沿着河岸边的草丛匍匐前进，然后无视身边的重战车，迅速突破、强行压制据点。第一回合能达成这个作战的话后续的战斗就会轻松很多，出兵压制1区中央的据点后就是狙击兵们表演的舞台了，按对“战车兵＞突击兵”的优先顺序将威胁集装箱的敌兵一一狙杀掉后，再回头清理3区的敌人即可。

EX任务

任务简报·前线基地夺还指令

胜利条件	占领敌军的2个根据地
败北条件	自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵全灭；经过20回合
敌势力情报	侦察兵、突击兵、轻战车
ACE情报	英杰キタイムラー（持有：ヘルヴォル——侦察兵用武器）
作战评价	S（5回合）/A（6回合）/B（7回合）/C（20回合）

本关原是与3代的试玩版联动后获得的任务，可能有少数玩家没有尝试过，这里也简单介绍一下。由于山顶的据点数有所削减，开战后我方只能沿一条路线前进，不过难度其实并不高。己方根据地只需安排一两个突击兵把守，一开始就可以不管屋外的敌人、迅速压制4区西北的据点。进入2区后利用“狙击兵+侦察兵”的组合快速推进战线，非必经之路上的敌人一概无视，顺利的话第一回合内就可以压制掉1区东侧的据点突入3区。由于1、3区存在积雪效果，步兵在作战时要尽量减少伤害。3区利用战车的工作装置架好扶梯后就能够快速突破，S级评价是囊中之物后再分头击杀残余的敌兵提升熟练度。敌方ACE“英杰キタイムラー”为侦察兵，非常厚道地蹲在3区根据地前引颈待戮……

EX任务

任务简报·黒き电击作战

胜利条件	敌军单位全灭
败北条件	自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵全灭；经过4回合
敌势力情报	侦查猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、装甲车、炮台塔
ACE情报	隐退のハーシ（持有：Shido——剑甲兵用武器）
作战评价	S（4回合）

限制时间内全灭敌人的关卡考验的是玩家的杀敌效率，虽然时间方面较为苛刻，但只要能顺利过关就一定是S评价。未避免杀敌过程中有所遗漏，配合“局地敌情报收集要请”命令一个个区域清过去才较为稳妥。本关的敌人皆是一袭黑衣的“灾厄渡鸦部队”，回避率相对较高，要多从侧后方下手。另外值得注意的是3、5区有回复强化效果，攻击敌人时务求确实击杀，切勿拖到下一个回合。1区方面不用急着进军，让有碎岩机能的战车待机即可。战斗先从3区打响，用狙击兵配合侦察兵清掉敌人，占领据点后利用5区出兵点的有利地形能够轻松轰掉敌装甲车。攻入4区后可以把注意力暂时转回1区，碎岩过后用侦察兵长途奔袭、直取据点，注意东侧的通道内经常会隐藏着敌人，不要放过。最后根据3区的炮台塔的朝向，决定由哪一侧发起进攻。敌方ACE“隐退のハーシ”是侦察兵，没有固定出没位置，保证每回合清理一个区域的话就不会漏了他。

EX任务

任务简报・学校からのSOS

胜利条件	击破特别目标
败北条件	自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵全灭；经过20回合
敌势力情报	突击猎兵、剑甲猎兵、重装甲猎兵、重战车、炮台塔
ACE情报	激やせコーヴァ（持有：Regen——侦察兵用武器）
作战评价	S（4回合）／A（6回合）／B（8回合）／C（20回合）

数量众多的重装甲兵是本关的难点，对于这些喜欢格挡的敌人，除了设法绕到其背后展开攻击外，优秀的狙击手也是安全击杀他们的王牌。开战后建议双线同时进行，1区攻下东南角的据点后派出战车镇守；2区方面强攻北侧的据点，如果遇到东侧配置有炮台塔的情况，可以派一名对战车兵偷偷绕过东北角的集装箱，攻击其背部弱点。入侵3区后不推荐固守在西侧的据点，因为附近的重战车和剑甲兵对守在据点内的单位威胁极大，第一时间攻下东南角的据点才是关键——这样一来既可以用对战车兵远程轰到北侧的目标集装箱，又可以在1区敌人的背后发动突袭。成功压制2区东侧的据点后，如果剩余时间不多，可以派出强化了对甲攻击的战车，无视南侧的众多敌人直接轰烂目标集装箱。敌方ACE“激やせコ-ヴァ”为重装甲兵，固定出现在3区北侧位置，想要击杀他并拿到S评价的话不用与战车和炮台正面硬拼，派一名狙击手从东南角的据点开火即可。

EX任务

任务简报・制压された港で

胜利条件	占领敌军的2个根据地
败北条件	自军根据地被敌方占领；士气降为0或步兵全灭；经过20回合
敌势力情报	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、剑甲猎兵、装甲车、炮台塔
ACE情报	気ままなノーダ（持有：ヒルドM——突击兵用武器）
作战评价	S（4回合）／A（5回合）／B（6回合）／C（20回合）

此任务原是SEGA手机网站的会员才有机会获得的，对于普通玩家而言可谓难得一见。本关的特点在简报的地图中就可以一览无余：1、3区80%的炮击范围，4、5区全屏炮击。因此任务最大的难点不在敌兵，而是在于如雨点般落下的炮弹。以全灭敌人为目标的话耗时不短，但只追求S级评价过关的话，找到方法就不难。首先由于黑夜效果的存在，建议给战车配上“照明装置”拓宽视野，负责长途奔袭的侦察猎兵则需装备“装甲ベスト”等饰品提升防御力。开战后1区方面完全不用理会，用支援兵对5区负责偷袭的侦察兵进行鼓舞后，让后者沿东侧的小道一路狂奔



向南。奔跑的途中虽然要注意小地图、别让自己处在爆炸的中心，但更要留神地面的地雷，毕竟它比炮弹的伤害要大得多。顺利到达东南角后纵使这里配置有装甲车也不足为惧，迅速压制据点，然后再出兵轰掉中央的炮台。如果对根据地的防守不放心，还可以适当派狙击兵清一下周遭的敌人，5区的战事就此算告一段落。进入4区后用战车架桥，关键位置上的敌装甲车也建议用大炮直接轰烂，随后依然是长距离移动压制两个据点。一切顺利的话第二回合就已经可以到达3区，在无炮击的区域中压制第二个根据地可谓毫无难度。敌方ACE“気ままなノ-ダ”是侦察兵，位于3区的小屋中（左右随机），可以让莉艾拉变身女武神后冲下去将其击杀，S级评价也不耽误。

编号	名称	说明
1	牌堆区域	放置未抽取牌组的地方，背面朝上，非公开领域。
2	舞台	前排红色的框中的放置的角色可以进行攻击，后排蓝色的框中的角色起辅助作用。
3	计时（クロック）区域	一共7个位置，摆满后取一张到等级区，其余的进入等候室。
4	等级（レベル）区域	一个4个位置，摆满后即败北。进入等级区域的卡无法在游戏中再次使用。
5	储存（ストック）区域	作为支付消费的卡牌放置的区域，所有的卡背面朝上，非公开领域。
6	等候室（控え室）	使用完毕的卡牌放置的地方。
7	高潮（クライマックス）区域	摆放高潮卡的地方。
8	手牌区域	主要部分可以使用的卡牌摆放的地方。
9	回忆（思い出）区域	一些从游戏中取出来不再使用的卡牌放置的地方。

牌组（デッキ）编辑

在宿舍的菜单里有牌组编辑的选项，可以在这里进行编辑。每个牌组允许包含50张卡牌，每张卡最多允许4张重复。高潮卡只能允许有8张。组建牌组的形式有几种，不同的组建形式对应不同的大会模式。

标准组建：可以使用任意的卡牌组建牌组。

限制阵营：只能使用“黑（シュヴァルツ）”阵营或“白（ヴァイス）”阵营的卡牌来组建牌组。

新标准组建：选择复数个作品的卡牌来组建牌组。

限定标题：根据大会指定的作品标题来组建牌组，只能加入指定作品的卡牌。



▲牌组编辑时要合理利用Select键的检索功能。

胜败条件

胜败就是看等级区和计时区，等级区一



▲计时区的卡凑够七张后就会升级。

旦凑够4张卡牌（即等级达到4）就会败北。计时区凑够7张牌，等级就会上升1点。放入等级区的卡牌需要从计时区凑够的7张里面任选一张，被选中的牌之后就不能返回舞台再使用了。对阵后无论胜负都可以获得金钱和CVP值，当然胜利的情况下获得的要多些。

卡牌游戏基本步骤

卡牌游戏是按照回合制进行的。每场比赛开始前，先要通过掷硬币来确定先后顺序，先攻的一方在攻击阶段只能进行一次攻击宣言。一个完整的回合先后要进行7个大阶段，个别阶段还细分成不同的步骤，下面就来介绍一下每阶段的基本情况与规则。

对阵前的准备工作

对阵开始，首先牌堆区域会进行洗牌，然后是确认先攻和后攻，即对阵中的行动顺序，之后从牌堆上方顺序抽出5张作为手牌。在场地的最下方是我方的手牌区域，刚刚抽到的5张牌都会放在这里。这时候查看一下卡牌的等级，因为一开始不能使用LV1以上等级的卡牌，因此可以把这些高于LV1的卡牌全部筛选出来，再按□键，把它们放到等候区去，最后再次抽取等同于交换数量的手牌。



站立阶段（スタンドフェイズ）

在这个阶段，休息状态中的卡牌都将变成站立状态。要判断卡牌的状态，观察它们的摆放方法就行了，横着放的是休息状态，竖着放的是站立状态，颠倒过来竖着放的是逆转状态，这三种状态可以直观地以箭头来表示，即“→”、“↑”和“↓”。

抽牌阶段（ドローフェイズ）

此阶段是从牌堆上抽一张放到手牌区域里面。

角的能力值，除了日常对话之外，还要多多使用道具。道具可以在商店购买，也可以在卡牌战斗后取得。

请求系统（おねがいシステム）

在主线剧情的卡牌游戏中（联机与自由战斗除外），玩家可以选择一名女主角来作为自己的搭档。她会时不时向玩家发出请求，如果完成这些请求的话，就会得到赞赏度（ごほうび），以此加深和搭档的关系。请求分为特殊请求和一般请求两种。在每场对阵开始前可以确认特殊请求的内容并选择回答方式，三个选项从上到下代表你的把握度，选择第一个代表极有把握，达成特殊请求的内容后请求度会大幅提高，反之失败的话请求度会大幅降低。如果没有把握完成，还是选择第三个选项，这样赞赏度的浮动不会很大。特殊请求的完成情况要等到一场对阵完结之后才能判定，而在对阵中可以按下Start来确认特殊请求的内容。



▲特殊请求的画面。

一般请求是在游戏过程中发生的，出现时画面右下角会显示女主角的头像，按L键就能打开查看请求的具体内容。一般请求有难度的划分，用星星的数量来表示，如果不想接受请求，可以不管。一般请求达成以后，请求槽的标尺就会移动，如果标尺超过了请求槽上面标示的各种图标，那么就表示你已经获得了这种“赞赏”。获得的“赞赏”的具体内容在对阵结束后可以查看其详细情况，如果对阵失败的话，获得的“赞赏”里面有几个会消失掉。

▼一般请求达成。



卡牌游戏部分

卡牌的种类

卡牌主要可以分成三种类型，包括角色卡（キャラ）、事件卡（イベント）和高潮卡（クラ－マックス）。每种卡面上都会有许多符号，这些符号都有特定的意思。

角色卡



事件卡



高潮卡



图例及说明

1：卡牌的等级
2：使用卡牌需要的费用（コスト）
3：角色力量值（パワ－）
4：触发能力
5：文本区，介绍此卡的作用
6：角色台词
7：卡名与颜色
8：反击图标
9：魂值（ソウル）

场地说明





光环视频收录 POCKET HALO

文 rimi 编 白菜 美编 sienna

《白与黑 携带版》是风靡日本的一款ACG集换式卡牌游戏，它的原名Weiß Schwarz源自德语，即白色和黑色。这款集结了众多热门动漫角色的卡牌游戏诞生于2008年，一直保持着旺盛的人气，目前已经生产的卡牌超过两亿张。PSP版的《白与黑》收录的参战动漫作品虽然没有实体版那么多，但是卡牌数量也在1200张以上，内容十分丰富，而且PSP版的规则和实体版是一致的。当然PSP版也有自己的优势，那就是可以单人游戏，一个人拿起PSP就能玩个痛快。而且PSP版还加入了AVG元素剧情，使游戏玩起来更有代入感。

白与黑 携带版

ヴァイスシュバルツ ポータブル

NBGI	TAB	2011年11月23日
日版	1～2人	6280日元
无对应周边		

PSP

STORY

这是一所名为白黑学园，集合着被称为纯白公主与黑骑士的名门学园。白黑学园的学生们都是按照将来成为各领域的杰出人物的目标来培养，所以学园课程的安排非常特殊，目的就是要最大限度地激发出学生们的潜能，而最具代表性的课程就要数“白与黑”这款卡牌游戏。玩家要扮演的就是一个刚刚转入这个学园的男生，通过不断地学习和交往，慢慢成为白黑学园一名优秀的学生。

系统简介

游戏分为两大部分，即日常部分和卡牌战斗。在日常部分，玩家可以体验一段充实的校园生活，游戏的进行是按照“周”为单位，每周又分为前半和后半，每段时间可以做的事情由自己自由安排，在特定时间则会有固定事件发生。

每完成一次活动后，玩家就会回到自己的宿舍，这里就相当于主菜单，可以选择做很多事情。

宿舍菜单

名称	说明
デッキ编集	编集牌组
ファイト设定	战斗设定，设定卡牌对战时的牌面图案等
消费アイテム	查看/使用持有的道具
パートナー确认	确认和各女主角的好感度
プロフィール	查看游戏各项统计，完成情况等
カレンダー	日历，查看学园的各种日程安排
チュートリアル	查看教学
カードコレクション	查看已经收集到的卡牌
ギャラリー	鉴赏模式
セーブ	存档
ロード	读档
タイトルに戻る	返回标题画面
部屋を出る	离开宿舍
アドホックメニュー	联机菜单
フリーファイト	自由对战

日常部分

游戏中玩家会先后遇到几位女主角，这些女主角都有好感度的设定。在校园地图上可以看到当前女主角们的位置，之后就能去那个地方和她们谈话。在谈话过程中有可能出现选项，如果选择恰当的话可以增加女主角的好感度。除了好感度之外，每次谈话都可以增加自身的各项能力值。游戏中女主角的好感度是用桃心来表示的，上限为5颗。



主角的能力值

主角一共有四个能力值，即学力、体力、魅力和幸运。能力值的高低是开放“圣柜之间”高级卡包的条件之一。想要提升主

计时阶段（クロックフェイズ）

此阶段是从手牌区域里面抽取一张卡牌，然后放到计时区域里面，之后可以从牌堆上抽两张卡到手牌区域。这是补充手牌的一个重要步骤，当然如果不想舍弃手牌或不想增加计时区的卡牌，可以直接按□键跳过这个阶段。



主要阶段（メインフェイズ）

此阶段可以选择进行多种行动，包括使用角色，使用角色起动能力和移动角色。能否进行这些行为还要看条件是否符合，比如费用（COST）数值是否足够。以上的行为是没有顺序限制的，可以自由安排。

“使用角色”是主要阶段发生频率最高的行动，玩家要将希望上场的角色卡摆放到舞台上。需要注意的是，角色卡从手牌区域摆放到舞台并确认后，还可以选择手牌区域的其他卡来替换它的位置，但是被替换的角色卡会被移动到等候区，而“移动角色”是将已经摆好在舞台上的卡互相移动，替换位置。



“使用角色”要满足一定的条件。首先是卡牌的等级，必须要低于或等于我方当前的等级（表示在屏幕左下方）才行。其次是颜色，如果想使用一个角色，那么我方的等级区域和计时区域的卡牌里面至少要有一张同颜色的才行——但由于比赛刚开始时等级区域和计时区域没有卡，所以为了游戏的正常开展，0级的卡不受颜色限制。另外把角色摆放到舞台上去必须要支付一定的费用（COST），这些费用则要用摆在储存区的卡来支付。

高潮阶段（クライマックスフェイズ）

从手牌卡里面选择一张高潮卡放入高潮区域，如果此时没有高潮卡在手牌区的话，可以直接按□键跳过此阶段。高潮卡发动后，会有对应的特写或动画插入，而且效果极强。高潮卡只能在本回合起效，回合结束时自动进入等候区。



攻击阶段（アタックフェイズ）

位于舞台前排三个框中的角色可以在此阶段发动攻击。攻击阶段又细分为6个步骤，分别为攻击宣言、触发步骤（トリガ–ステップ）、反击步骤（カウンタ–ステップ）、伤害步骤（ダメ–ジステップ）、战斗步骤（バトルステップ）和加演步骤（アンコ–ルステップ）。

攻击宣言

前排的角色进行时攻击宣言有两种攻击方式：第一种是对方角色就在面前的情况下，可以选择正面攻击（フロントアタック）和侧面攻击（サイドアタック）。另一种情况是面前没有可攻击的对方角色，这时就只能进行直接攻击（ダイレクトアタック），我方进行直接攻击的角色魂值强制+1。完成攻击宣言的角色就会打横进入休息状态。

关于正面攻击和侧面攻击

选择正面攻击，进入到伤害步骤后对方可以反击，伤害步骤之后还会有战斗步骤。而选择侧面攻击，对方不能反击，之后也没有战斗步骤，但是我方攻击角色的魂值要减去对面角色的等级值，才等于最终的伤害值。

▼按R键切换正面攻击和侧面攻击。



触发步骤

此步骤需要从牌堆里面选择一张牌，然后查看牌上面的触发图标，不同的触发图标有不同的效果。种类和作用见下表

	空白符，没有任何特殊效果。
	当前的攻击角色魂值强制增加1点。
	选择对手的一名角色，使其返回手牌区域。
	将我方牌堆区域最上面的一张卡牌移动到我方储存区域。
	选择一张在等候区的角色卡，让其返回手牌区域。
	从牌堆区域抽取一张卡牌放进手牌区。
	攻击对方时，如果攻击被取消，仍能给对方造成一点伤害。
	把当前抽到的卡放进手牌区，然后再从牌堆区域抽一张放进储存区。

反击步骤

受到正面攻击时，如果手牌里面有带有反击能力的卡牌，就能使用反击技能提高受到攻击的角色的力量值，帮助其进行反击。

伤害步骤

攻击宣言步骤选择的角色在这个步骤就能攻击对方了，攻击方给被攻击方造成的伤害数值等同于攻击角色的魂值，然后被攻击方会根据受到伤害的数值，从牌堆区域依次翻开等量的卡牌数移动到计时区域。如果在翻开卡牌的过程中出现高潮卡的话，这次伤害就会被取消，本来应该被移动到计时区的卡牌会被重新移动到等候区。



战斗步骤

对阵双方比较彼此的力量值（パワ－），力量值低的一方就会变成逆转状态（リバ－ス），之后会被送到等候区去，力量值高的角色会留在舞台上，并呈横放的休息状态。如果双方的力量值都一样，那么两边都会进入逆转状态。

加演步骤

在此步骤，舞台上呈逆转状态的卡都会被放到等候区去。如果在移动到等候区的时候，从储存区域使用三张卡，角色还能再次返回舞台，并呈休息状态。但是拥有“加演”特殊能力的角色卡可以不受此限制，满足另外的条件进行加演。

结束阶段（エンド フェイズ）

此时手牌区域的卡如果超过7张，就要选择多出来的卡放到等候区。放置在高潮区的高潮卡也要拿回来放到等候区去。在本回合中发动的特殊效果，除了永续效果之外的全部都会终止。结束部分完了之后就轮到对方行动了。

角色的能力

角色的能力分为三种，即永续能力、起动能力和自动能力。游戏中用“永”、“起”、“自”三个黑底白字的图标来表示。永续能力是指满足条件后发动的效果会一直持续下去的能力；起动能力则需要先满足一定的条件，满足后可以选择是否发动；而自动能力是条件一满足就自动发动的能力，但是发挥的效果不会持续，条件不满足时就会终止。

下表是几种角色能力的说明

名称	类型	说明
应援	永	如果舞台后排蓝框内的角色有此能力，那么就能对前排红框内的角色进行应援。一般是增加力量值，前面中间的角色可以同时接受后排两名角色的应援。
警报（アラ－ム）	永	当持有此能力的角色处于计时区最上方的时候就会发挥指定的效果。
记忆	永	以记忆区卡牌的内容或者数量作为条件，满足的话就会发挥指定的效果。
经验	永	以等级区放置的卡牌的内容作为条件，满足的话就会发挥指定的效果。
集中	起	有此能力的角色可以在牌堆区选择指定张数的卡牌放到等候室，然后根据放到等候室的卡牌内容发挥指定的效果。
助太刀	起	对方在攻击时，我方手牌区有此能力的角色，就能够对我方前排被攻击角色发挥指定的效果。
加演（アンコ－ル）	自	有此能力的角色可以在加演步骤，达成一定的消费条件后回到舞台上。

名称	类型	说明
绊	自	有此能力的角色被放置到舞台后就会发动，支付一定的费用后，就能从等候区选择特定的卡放到手牌区。
记忆	自	满足条件和前面的“记忆”一样，但是满足条件后发生效果的时间不会一直持续。
经验	自	满足条件和前面的“经验”一样，但是满足条件后发生效果的时间不会一直持续。

一些需要注意的地方

1.重洗牌堆

在对阵过程中，牌堆区域的牌是不断在减少的，遭受攻击或者抽牌时都会消耗牌堆区域的卡牌。一旦牌堆区域的卡牌被消耗完，为了保证游戏继续进行，这时要把等候区的卡牌移动到牌堆区域，此过程即为重洗牌堆。作为代价，重洗时要从牌堆区域抽一张卡放到计时区。

2.角色力量值变成0

某些情况会导致角色卡的力量变成0，之后角色会被强行送入等候区。但是可以支付储存区的三张卡，使这个变成0的角色卡进行加演。

3.公开区域与非公开区域

公开区域即双方都能互相查看的区域，比如舞台。非公开区域分为两种，一种是对方不能查看，但是我方可以查看，比如手牌区；另外一种是双方都不能查看的，比如储存区。

卡牌的获得方式

本作一共收录了1000种以上的卡牌，想要全部集齐是一件非常不容易的事情。在学园里有一个购买部，这是初期游戏获得卡牌的好地方，用钱可以直接买一些卡牌包来抽取。但是抽取卡牌毕竟看运气，更保险的方式还是要在圣柜之间的卡包处取得卡牌。圣柜之间的卡包又分几个等级，一开始只开启了第一级，开启以下的等级需要满足一定条件。这些条件包括主人公的能力值高低和女主角们的好感度，所以说努力提高自身能力，和女主角们打好关系是获得更多卡牌的基础工作。



在圣柜之间里面，选择“カ-ド を拜领する”就可以用得到的CVP值交换卡牌，而选择“カ-ド を寄进する”则可以把不需要的卡牌换成CVP值。要注意的是，一周目能够获得的卡牌仅限于玩家选择的初期卡组那个系列。



玩这个游戏最想说的一句话，那就是“读盘好慢好慢”，即使是进入一个菜单也要loading一会，对玩家的耐心真是一个考验啊。由于本作是卡牌游戏改编，所以说熟悉规则很重要，游戏中提供的教学模式还是不错的，结合原创角色的语音讲解，之后再让玩家实际操作，想要掌握规则并不难。日常AVG部分的加入使游戏内容更加丰富，并通过“请求系统”很好地和卡牌对战结合起来，但是在一些剧情对战中，女主角的请求也可能会妨碍玩家的自由发挥。如果你是参战动漫作品的FAN，或者是卡牌游戏爱好者，本作还是值得一试的。



游戏一品轩

文 翔Starry、Civily练

栏目主持：LIKY

近来最让小C意外的是在刚推出《无瑕传说》没多久的情况下，传说工作室就宣布了解散计划并完全并入母公司NBGI，不知这次的合并计划是出于什么考虑，但如果NBGI雄厚的资金和技术能倾向“《传说》系列”的开发项目，那对于玩家来说绝对是一件好事。



历史频道 冰上卡车赛

History Ice Road Truckers

Slitherine	RAC
美版	容量：约28.2MB

本辑游戏推荐

驾驶卡车不轻松

或许大家都习惯了刺激的跑车类游戏，无论是华丽的甩尾还是风驰电掣的速度都能轻松实现，但是想要在现实中把车开好必须要有细腻的技术和足够的耐心。本作虽然打着美国著名“历史频道”的旗号，但是实际游戏内容却与这个纪录片频道没太大关系，不过游戏中的卡车确实都是一些曾经比较经典的车型，除了动力十足外造型也都比较复古。如果你认为卡车都应该是冲击力十足那本作一定会让你失望，由于是在冰面上拖着货物行驶，玩家必须把车辆控制在每小时80公里以下，而且遇到角度稍微大一点的弯道都要事先降速，小C第一次入弯时候还奢望可以漂移一把，结果直接在冰面上弄得方向失控。不可否认，游戏前段以龟速在白雪皑皑的荒野上开车实在是让人寂寞得发慌，但是好在游戏后期出现了许多值得挑战的要素，比如在有的关卡中玩家必须满载货物在结了冰的河面上行驶，此时玩家的速度必须保持在每小时二十五至四十公里之间，一旦超过或低于这个范围冰面就可能被车压碎，其后果可想而知，更要命的是每关还有时间限制，当玩家眼睁睁看着只剩几十秒而又不能让卡车速度超过四十公里时肯定是心急如焚，但必须要沉住气才行，也许最后一刻就能成功抵达终点呢。总的来说本作是一款主题鲜明的游戏，玩家必须要有足够的耐心和强大的心理素质才能克服每一个难题，而本作中每辆卡车都有几十个对应的关卡，耐玩度得到了保证，喜欢挑战的玩家不妨尝试一下本作。



▲白雪皑皑的场景看久了稍微有些单调。



▲想在这么窄的地方错车真是个技术活。

推荐给 卡车爱好者·喜欢挑战的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

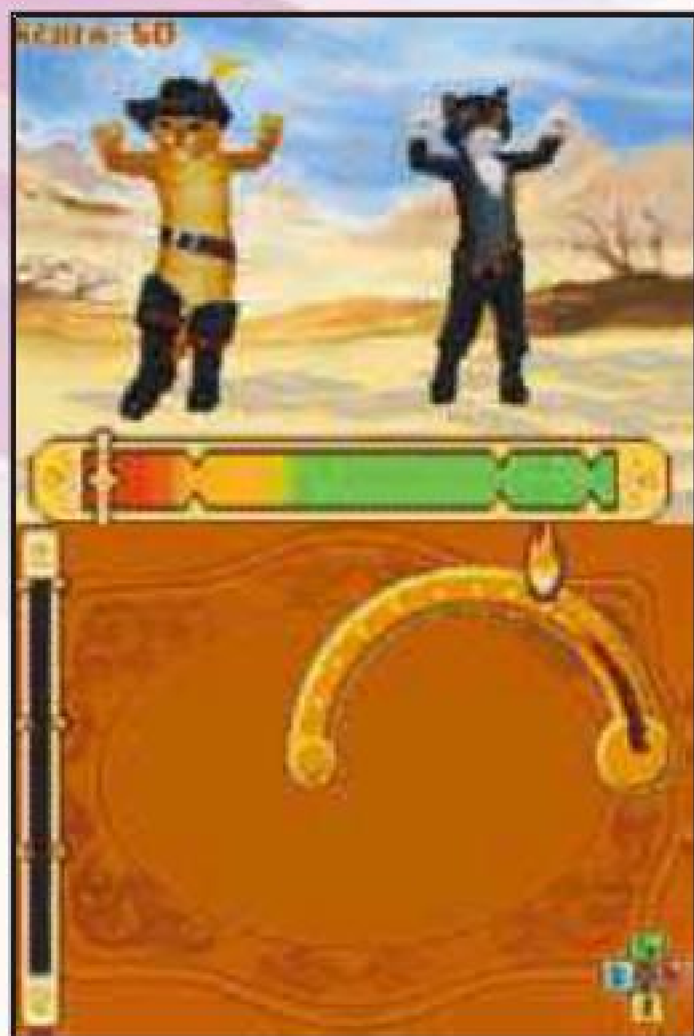


穿靴子的猫

Puss in Boots

THQ	PUZ
欧版	编号:5872

《穿靴子的猫》是作家夏尔佩罗创作的一部经典童话，而近日为了配合电影版的上映，THQ在NDS平台上推出了其相应的改编游戏。本作的剧情和原童话稍有不同，主角“靴子猫”比原来的版本显得更加桀骜不驯，而游戏的流程走的是休闲类作品的老套路，玩家每完成一个小游戏大地图上就会解锁新的地点，任务完成后即可继续挑战，不过这些小游戏却并不简单，比如在一些需要合作的关卡玩家将要以音乐游戏的形式来进行（玩法类似“《应援团》系列”），但由于本作中并没有详细的教学，第一次接触此类型游戏的玩家或许上手会有一些困难。作为一款休闲类游戏本作在节奏控制上还做得不错，但在欢乐之余并没有发现值得让人反复玩耍的亮点，对原电影意犹未尽的玩家不妨用本作来重温一下剧情。



▲两只小猫跳舞跳得非常HAPPY。

推荐给 原电影的粉丝・休闲类游戏爱好者



过劳死先生

Karoshi

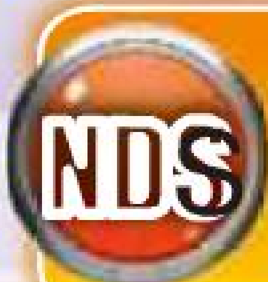
YoYo Games	ACT
美版	容量：约14.8 MB



▲过劳死先生升仙的目的终于达到了。

本作是一款非常有意思的动作游戏，首先本作在主题上就与一般解救世界、打BOSS的游戏有所区别，在游戏中玩家将扮演一个一心寻死的小职员，通过设置各种机关最终让自己成功死掉。本作虽然看起来比较朴素，但是在主角死亡时会出现大量飙血、烧焦的重口味画面，多少还是会让人有点不适。说实话，想在本作中成功干掉自己还真不容易，印象比较深的是有一关玩家必须通过引爆炸药把一个箱子弹到地上触发机关，并让另一个箱子掉落出一个电源开关，当通电后玩家就可以安安心心地触电自杀了。除了电死，本作还有砸死、轧死、烧死等千奇百怪的死法。游戏的容量虽然很小，但玩起来颇有意思，而喜欢高难度的玩家也可以在成就模式中挑战自己的极限，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 动作游戏爱好者・喜欢解谜的玩家



勇敢向前冲 2

Wipeout 2

Activision	ACT
美版	编号：5857

“Wipeout”是ABC电视台的一个真人游戏秀，国内翻译为“勇敢向前冲”，在每星期都会有24名选手参赛挑战该游戏秀，最后的获胜者将得到5万美元奖金。由于国内有很多电视台山寨该节目，所以相信大多数玩家进入游戏后都会有似曾相识的感觉。游戏规则很简单，玩家需要在不失误的情况下尽量快速抵达终点，但是由于在关卡中有各种稀奇古怪的障碍，虽说每个障碍都有说明，但是小C还是在死了好几遍后才逐渐熟悉了操作，比如在有些下坡的地方会有一个大锤子在空中来回挥动，如果玩家没控制好下滑速度和节奏很有可能就会被一锤子砸进水里。此外，游戏还邀请到了原节目的两位播音员进行配音，各种夸张的吐槽确实起到了活跃游戏气氛的效果。总的来说本作的关卡难度和趣味保持了比较好的平衡，喜欢挑战的玩家不妨尝试一下本作。



▲上屏的两个兄弟看起来喜感十足。

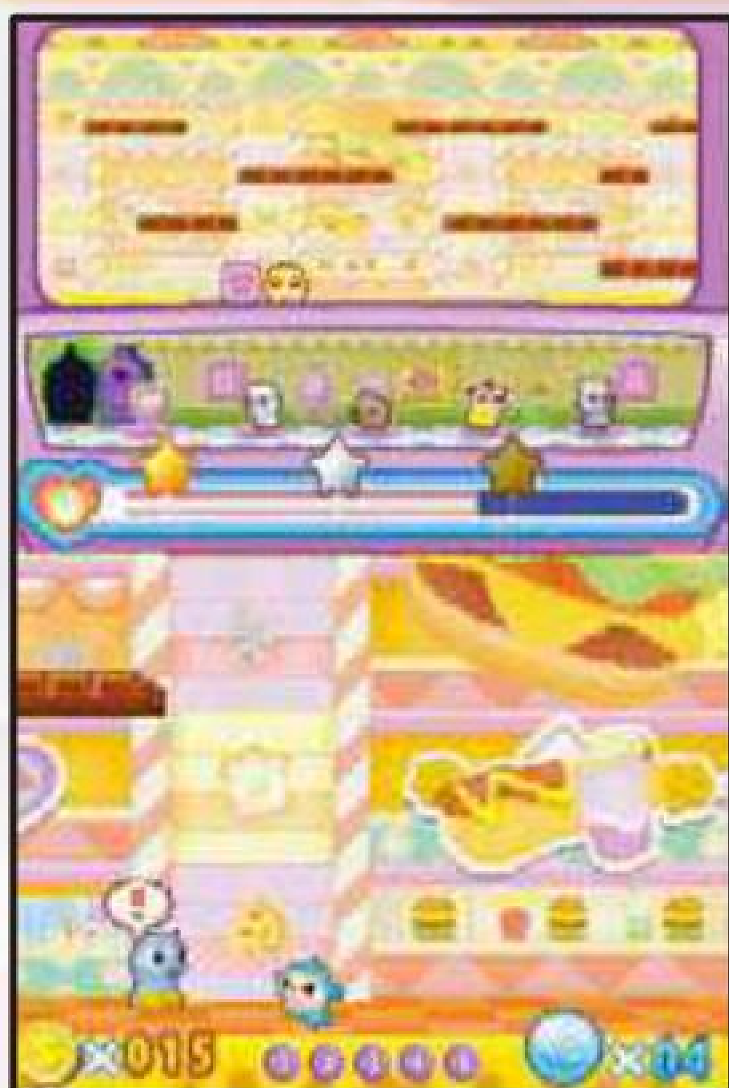
推荐给 原电视节目的粉丝・动作游戏爱好者



迷你扭蛋玩偶2

Squinkies 2 Surprize Inside Adventure Mall Surprize

Activision	ACT
欧版	编号：5871



▲小动物们非常擅长卖萌。

Squinkies是玩具商Blip Toys开发的一个扭蛋玩具系列，近几年该系列凭借可爱的造型和便宜的价格一直在美国热销，而其衍生出来的游戏作品也得到了许多儿童的欢迎。由于是面向低年龄群体，本作的画面和音乐都做得亲和力十足，相信小孩子很难不被这种色彩丰富的梦幻画面所吸引。本作的玩法很简单，玩家需要在关卡寻找猫、狗、猴子等小动物，并递给它们你写的信，不过这些小动物在看见你后会因为害怕而逃跑，所以玩家必须合理利用技能和道具来“逮”到它们，比如关卡中某些地方的大布丁弹力十足，只要走上去就能跳跃到极高的平台。此外，游戏的隐藏要素非常丰富，玩家可以用收集到的泡泡和金币解锁海量的新角色，而不同角色除了外形不同外属性也会有所区别，喜欢小玩具的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 低龄儿童·有收集癖好的玩家



蜂巢扫雷

Hive Sweeper

Skylcom	PUZ
欧版	容量：约14.8 MB



▲《扫雷》会让人有密集恐惧症。

相信经常玩游戏的玩家很少有不知道《扫雷》这款经典游戏的，自其1992年附带在Windows系统中后就一直成为了微软的“御用”游戏。不过由于《扫雷》实在是太老了，大家或多或少都会有些玩腻了，而本作在《扫雷》玩法的基础上进行了不少创新，并引入蜜蜂这个主题，丰富了游戏的故事性。传统的方块型棋盘就不再多费口舌，本作最具特色的应该算是六边形和三角形棋盘了，虽说看起来和传统的棋盘区别不大，但是思维方式却已经完全改变，玩家必须重新花一些时间去适应，但是平心而论六边形和三角形棋盘的总体难度比传统棋盘的难度更低，虽说挑战不是那么足，但却能让人玩得非常爽快。此外，本作还收录有多人对战模式，玩家可以通过网络与世界各地的《扫雷》高手进行对战，喜欢玩《扫雷》游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢《扫雷》的玩家·益智游戏爱好者



猛鬼高中 东方精灵

Monster High Ghoul Spirit

THQ	AVG
美版	编号：5870



▲前面的小妹子到底会将玩家引导到哪里?

万圣节是西方传统的“鬼节”，大家都会化妆成各种稀奇古怪的装扮进行玩乐，而本作就是以万圣节为主题的一款冒险类游戏。既然是以万圣节为主题，那么画面不可避免会显得有些阴暗，不过本作采用了3D卡通渲染技术，每个角色都是邪恶中略带可爱，并不会让人觉得难以接受。游戏刚开始需要在六个风格的人偶中选择一个并调整眼睛、伤口、发型等细节，正式进入后玩家即可操纵自己的角色在房间里进行活动，而游戏中头上有感叹号的NPC则是关键人物，玩家往往可以在和他们的交谈中获得一些关键的信息，而这些信息对推动剧情的发展至关重要。此外，在游戏中玩家还随身配备了一部手机，每当有任务时屏幕的上将会出现一个信封提示符，并在地图上标明任务地点。总的来说本作是一款特点鲜明的冒险类游戏，想对万圣节文化进行了解的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 冒险类游戏爱好者·对万圣节感兴趣的玩家



我的宠物 幼猫与幼犬

Petz Puppyz and Kittenz

UbiSoft	SLG
美版	编号：5869



▲小猫小狗对任何东西都有着很强的好奇心。

宠物类游戏总是能在市场上保持长盛不衰，跟人类对动物的喜爱有直接关系，不过这也意味着此类游戏的竞争十分激烈。虽说NDS的机能有限，但是UbiSoft此次在游戏画面上做出了极大努力，本作无论是动物的表情还是小动作都表现得惟妙惟肖，而场景的设计也有家的温馨感觉。本作与同类游戏最大的区别在于给宠物注入了"灵魂"，比如在洗澡时小动物并不会像个木头样站着不动，如果玩家洗得让它们不舒服它们就会乱动，而最有趣的是本作中小猫小狗还会跟你玩捉迷藏，有时它们会藏在抽屉或者柜子里，等你出现吓你一跳后再屁颠屁颠地跑到你怀里撒娇。虽说本作让小动物们更加富有生命的活力，但是不同的猫狗之间除了动作和长相外似乎区别并不大，让游戏新鲜感略显不足，喜欢动物的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 育成游戏爱好者·喜欢小动物的玩家

一品短消息

PSP短消息



▲《尸体派对》近日发布了简体中文版。

●Konami的著名足球游戏《胜利十一人2012》近日推出了中英文合版，由于该版本是由官方推出的，所以汉化质量得到了足够保证，足球爱好者千万不要错过。

●根据人气同人游戏重制而来的冒险类《尸体派对》近日发布了简体中文版，除了少数图片外大部分内容均已汉化，对恐怖类剧情感兴趣的玩家不妨一试。

●Konami制作的《流行音乐 携带版2》在近日推出，与前作相比其冒险模式被强化为了派对模式，你可以在街道遇到各种各样的角色并邀请他们开展盛大的派对，此外玩家还可以通过购买物件来装饰自己的房间。

●《久远之绊 再临诏 携带版》是一款移植自PS2平台的恋爱冒险游戏，本作以"轮回转生"为主题跨越了平安、元禄、幕末、现代四个时代，主人公将不断转生，与女主角上演一幕幕穿越时代的"悲恋"。

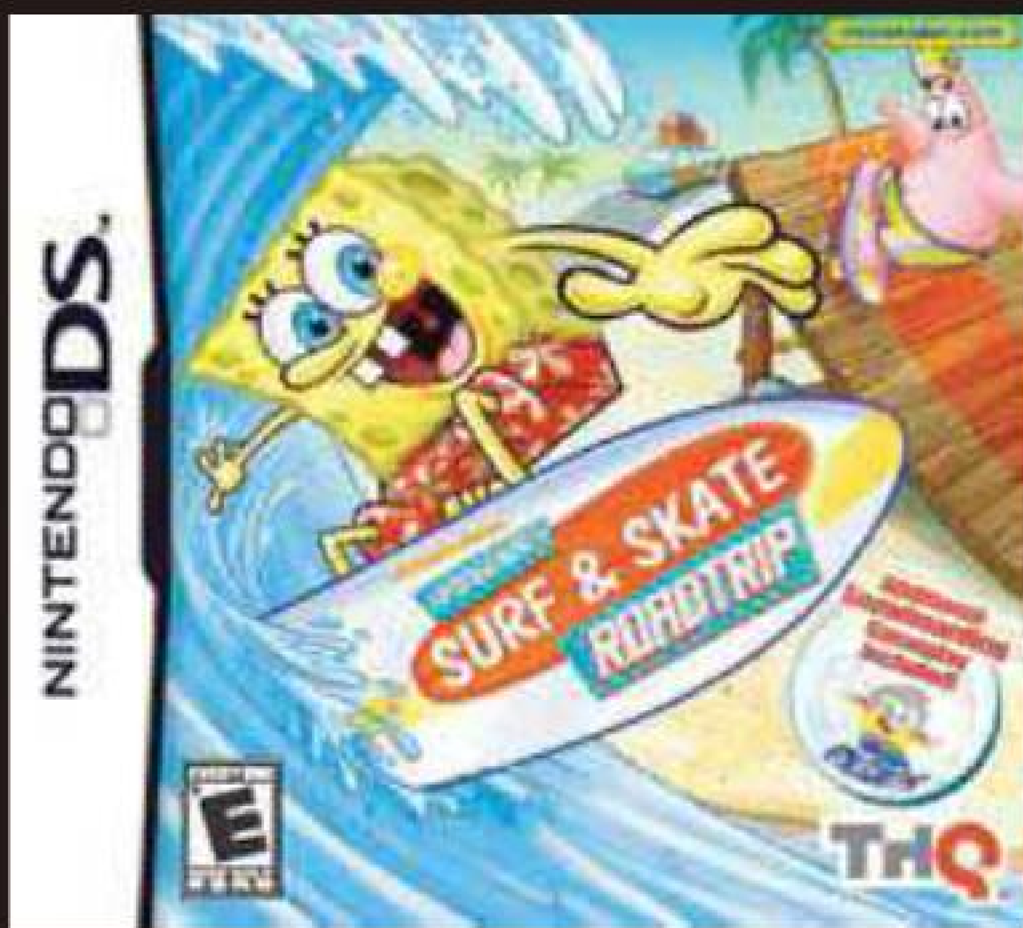
NDS短消息

●《海绵宝宝 滑板与冲浪》近日推出，这是一款休闲类游戏，在本作中海绵宝宝和好朋友胖大星要一起挑战各种类型的滑板和冲浪关卡，探索神秘的比奇堡海底世界。

●NBGI颇有人气的"《宠物蛋》系列"最近推出了新作《宠物蛋收藏集》，在本作中玩家能与宠物们一同游戏、聊天，除了和可爱的宠物搞好关系外，本作还提供了丰富的小游戏供玩家们挑战。

●近日推出的《梦工厂超级明星赛车》是一款玩法类似《马里奥赛车》的竞速类游戏，在本作中玩家可以使用"史莱克"等梦工厂知名动画明星驾驶车辆来追逐竞技。

●由Red Entertainment开发制作的RPG作品《超级化石挖掘者》在近日发布了美版。



▲和海绵宝宝一起冲浪！

最近天气渐冷，小C为了能窝在被窝里玩电脑在网上淘到一款超小巧的无线键盘，这个键盘跟手机差不多大小，按键类似于诺基亚E系列，并且该键盘上面还带有鼠标触摸屏，对于懒人来说实在是被窝利器啊。



文 苍穹　美编 Juxi

由于《俺尸》的剧情较为隐晦，事情的真相是从各个BOSS的台词中断断续续说出的，因此可能不少玩家在通关后也没搞明白黄川人为什么是朱点童子。本次研究就特别带来剧情方面的剖析，把零散的片段拼在一起并进行梳理，为各位解答剧情上的疑惑。另外还有隐藏BOSS——太照天昼子的打法参考，希望对正在挑战的玩家有所帮助。

俺の越尸をえてゆけ

跨过我的尸体		
俺の尸を越えてゆけ		
SCEJ	RPG	2011年11月10日
日版	1人	4980日元
无对应周边		

PSP

里京都模式

通关以后的里京都模式最主要的变化在于"大江山"，由于迷宫内全部是大将级妖怪，会给玩家的判断造成一定的干扰，故而集中火力击杀大将的战术不容易实施（地图上的妖怪形象并非就一定是战斗中的大将）。另外，在这里行动时，8团"狂热红火"的效果让珍品类战利品泛滥，反倒是装备类的道具不容易取得，玩家在正篇通关后金钱早已经没有用了，因此在这里打宝反而意义不大。虽然大将级妖怪的战胜点不少，但练级的话还是推荐去"地狱巡り"的"修罗の塔"刷自爆蛤蟆——"蛇食らい"。由于红火的效果，周围的敌人经常会传送到玩家身边形成包围圈，因此不想打怪时务必时刻保持"阳炎"效果。到达"里朱点阁"后对话选择"战うとも"，就将迎来本作中难度最高的BOSS战！

隐藏BOSS・太照天昼子

体力	45500	攻击	999	敏捷	999
技力	20000	防御	999	战胜点	10000
得意技	无				

BOSS战的房间内有两排宝箱共八个"大甘露"，开战后昼子上手就给我方全员回满体力和技力，而且纵使挑战失败角色也不会死亡，实在是大大的好人……厚道归厚道，BOSS的强度还是摆在那里的，而且每回合可以展开两次行动，下面先分

析一下太照天昼子的行动特点。此战可以分为几个阶段，随着玩家给予BOSS伤害值的增多，太照天会说出台词，所使用的招数也会越来越强。下面按照BGM的变化把此战分为三个阶段：第一阶段昼子的行动较为单调，主要是用“梵ピン”自我强化并展开物理攻击，出现“攻击をためらう”字样表示BOSS正在犹豫，说出台词后会追加对全体的物理攻击；第二阶段BGM速度加快，BOSS在用“祭り”提升自己各项属性值后，会使出相应属性的强力法术，且有一定几率使用“美津乳”、“常夜见”等附加异常状态的法术；最后一个阶段BGM加入乙花的口头禅“バーンとォ！信じましょ”，BOSS自我强化招式变成“太照天”，继续给予伤害会追加“雷狮子”、“凤招来”等法术（使用时会出现神明头像）。此战最为可怕的是昼子的“二动”特性，碰到“物理攻击+强力法术”连续命中的情况，纵使体力有999也吃不消，只有成功化解其攻势才有与之抗衡的可能性。

下面介绍笔者的具体打法，我方的阵容为：两个拳法家、一个枪使、一个舞蹈家。人物的培养方面不再细说，除了能力值不能有偏科外，奥义也要尽皆习得。两代拳法家的年龄结构需要格外注意，子代在训练结束、继承奥义后还需适当练级才能参战，而父辈也不能太老，以免健康值降低导致能力全线下降。拳法家的合力奥义“百裂拳”是此战的主攻套路，而且“金刚变”也能快速提升自己的攻防；防守战术则是以枪使的“无敌阵”为主，该招式可以完美化解该回合敌方使出的所有物理攻击；舞蹈家的职责是回复和展开各种辅助，“兽踊り”可以高效地提升全体攻击力，危急时刻还能用“水の舞”以解燃眉之急。战斗中健康值是无法回复的，而此战后角色的健康值纵使到0也不会重伤不治，做一个简单的计算：“百裂拳”消耗健康值18，也就是说合力奥义在战斗中只能使用5次，剩下的可以用于“金刚变”或“飞天脚”；而“无敌阵”消耗健康值8，共可以使用12次——玩家的目的就是设法在健康值耗尽前击倒BOSS。第一阶段的战斗很轻松，两名拳法家全力进攻，枪使和舞蹈家大幅强化主攻角色的攻击力后，转而使用“阳炎”、“石猿”等辅助法术；进入第二阶段后枪使开始不停使用“无敌阵”，舞蹈家则用“太照天”提升我方全体属性，并根据战况选择使用“大甘露”或是“水の舞”进行回复，如果我方陷入沉睡、法术封印等异常状态，战术会被打乱不说，解除异常后还得重新加各种BUFF，因此有一定的运气因素；第三阶段的打法不变，玩家只要确保每次合力“百裂拳”时我方的攻击力加满到极限状态，给BOSS造成9999的极限伤害，如此一来5发过后定能将其击倒，而“无敌阵”的连续使用才能给部队带来一丝喘息的机会。最后提醒一句，与正篇流程的最终BOSS不同，昼子是吃异常状态的，如果成功令她陷入沉睡、封印等效果，我方的压力就会大大减轻了。



战斗结束后系统会对玩家此次战斗进行结算，主要有三个项目：1.行动次数；2.给予BOSS的伤害值；3.受到的伤害值。达成一定条件的话，返回京都时就可以得到隐藏的姿绘奖赏，最后12张图的入手条件参见下表。太照天昼子会给出两个选择，“京へ戻る”即返回根据地并留在里京都模式，下次再前往大江山可以通过入口处的传送阵直接到达“里朱殿阁”门外；而选择“终战を告げる”并连续回答“はい”则会进入Ending，游戏至此真正宣告结束。

条件	姿绘奖赏
累计与昼子交战2次	隐密舞妓
累计与昼子交战4次	ゐれきせゑりていと
累计与昼子交战10次	狐っ子
一次战斗中累积给予昼子20000以上的伤害	独眼龙
一次战斗中累计给予昼子40000以上的伤害	若武者
一次战斗中累计给予昼子50000以上的伤害	朱点の娘
成功击倒昼子	メガネ源氏の君
在受到10000以下伤害的前提下击倒昼子	花魁
在战斗中进行200次以上的行动	鬼灯七つ
在190次行动内击倒昼子	てふてふ美人
在150次行动内击倒昼子	野伏せり
在100次行动内击倒昼子	女歌麿

奥义习得条件

重制版相较原版上调了部分奥义的习得门槛，上辑由于时间关系，未能带来各种奥义的习得条件，下面一并列出，奥义的具体效果和健康值消耗请参看上辑攻略。

职业	奥义名称	习得条件
剑士	燕返し	心·水＞436、心·土＞436、技·土＞333、体·风＞460、体·土＞460
剑士	疾风剑	心·火＞218、心·风＞218、技·火＞125、技·风＞245、体·风＞250
剑士	真空源太斩	心·风＞367、技·风＞180、体·风＞388
剑士	源太两断杀	心·火＞604、心·风＞604、技·水＞505、体·火＞655
薙刀士	镜返し	心·水＞300、心·风＞400、技·风＞400、体·风＞400
薙刀士	双光斩	心·风＞258、技·火＞258、体·火＞258
薙刀士	猛毒刃	心·土＞356、技·水＞356、技·土＞356、体·土＞356
薙刀士	大旋风	心·火＞587、心·风＞622、技·风＞505、体·风＞505
弓使	贯通杀	心·水＞240、心·土＞292、技·风＞220、技·土＞240、体·火＞370、体·风＞370
弓使	红の宴	心·火＞634、心·土＞487、技·火＞550、体·火＞400
弓使	地狱雨	心·水＞480、技·水＞433、技·土＞320、体·土＞386

职业	奥义名称	习得条件
弓使	连弹弓	心・水＞190、心・风＞250、技・风＞190、体・风＞250
枪使	炎突击	心・风＞466、技・火＞466、技・风＞466、体・土＞466
枪使	落雷击	心・火＞384、技・火＞298、技・水＞298、技・风＞298、体・火＞384
枪使	无敌阵	心・风＞466、心・土＞623、技・风＞505、体・风＞589
枪使	万岁杀	心・火＞523、心・水＞523、技・水＞523、技・土＞523、体・水＞703
拳法家	飞天脚	心・火＞311、心・风＞311、技・风＞311、体・风＞398
拳法家	金刚变	心・土＞500、技・土＞306、体・火＞423、体・土＞423
拳法家	流星爆	心・火＞533、心・水＞482、心・风＞423、技・火＞533、体・水＞580、体・土＞533
拳法家	百裂拳	心・风＞648、技・水＞500、技・风＞500、体・风＞648
破坏屋	天诛打	心・风＞578、心・土＞372、技・风＞372、体・水＞578

职业	奥义名称	习得条件
破坏屋	脳溃し	心・水＞319、心・风＞319、技・水＞319、体・风＞400
破坏屋	大地震	心・土＞481、技・土＞436、体・土＞436
破坏屋	闷绝压	心・火＞620、技・火＞500、体・火＞620
大筒士	连发式	心・风＞393、心・土＞393、技・风＞393、体・风＞393
大筒士	火焰舌	心・火＞456、技・火＞578、体・火＞456
大筒士	波动炮	心・火＞487、心・水＞487、心・风＞487、心・土＞487、技・土＞487、体・土＞487
大筒士	铁炮水	心・水＞588、心・风＞433、技・水＞634、体・水＞521
舞蹈家	台风号	心・风＞600、技・风＞722、体・风＞600
舞蹈家	花吹雪	心・风＞600、技・火＞542、技・水＞542、技・风＞542、技・土＞542、体・水＞600
舞蹈家	兽の踊り	心・火＞542、技・火＞666、技・土＞666、体・火＞400
舞蹈家	水の舞	心・水＞542、心・土＞542、技・水＞600、体・土＞430

剧情解惑

“天女爱上了一位人类男子，这是一切的开端。”——游戏开篇的这句话指的是相翼院的BOSS“片羽ノお业”，她本是天界的女神，却与人类男子相恋。无法回到天界的她与男子结为夫妇，生下了一男一女两个孩子。由于是人与神的结晶，这两个孩子拥有超过众神力量的资质，他们非凡的命运也就此在天、人两界掀起了狂澜。



围绕着这两个孩子，天界展开了激烈的争论并分裂为两派，革新派认为应该让两人作为天界的代理统治人类，而保守派则认为不该干涉人界之事。最终，当时作为最高位神的“太照天夕子”向人间传达了神谕：“这两个孩子将成为你们的新统治者。”“神赐之子”的消息不胫而走，居住在大江山的阿业一家四口受到了众多信者的仰慕和拥戴。由于信者聚集得越来越多，这里形成了繁华的村落，他们甚至为两个孩子建起了亭台宫殿，这终于触动了天皇的逆鳞，朝廷派出10万讨伐大军。讨伐军的“大江ノ舍丸”等人假扮成女人，带着下了迷药的酒潜入大江山的宫殿。奇袭作战成功后，他们与讨伐军里应外合，对毫无抵抗之力的人大肆屠杀。大江山的房屋、宫殿尽皆被焚毁，一时间尸骨如山、血流成河。阿业的丈夫被杀，而自己与孩子们失散后被舍丸擒获。后来阿业被卖到艺团，被迫进行跳舞表演，最终惨遭杀害。阿业的灵魂无法返回天界，只能抱着对孩子的思念在相翼院滞留徘徊。

阿业的两个孩子中，男孩名叫“黄川人”，在大江山的混战中，还是襁褓中的婴儿的他被信者带到鸟居千万宫。当时，一位名叫“お绀”的妇人为了能怀上孩子每天到神社参拜，在第101天时见到了被遗落在此的黄川人。认为这是神明安排的阿绀把黄川人带回抚养，家境并不富裕的她还向神社捐献了3000两。然而捡回一个孩子、花费大量的金钱令阿绀的丈夫极为不满，他留下5万两的借债，带着金钱与其他女人私奔。身负巨额债务、家庭破裂的阿绀万念俱灰，打算带着黄川人一同寻死，用绳子勒紧熟睡的婴儿后，自己也在大鸟居悬梁自尽，带着怨恨离开了人世（后成为鸟居千万宫BOSS——九尾吊りお绀）。然而黄川人却没有死去，并被天界最高位的男性神、拥有一颗温柔慈爱之心的“冰ノ皇子”（忘我流水道BOSS）捡到，无法提供给婴儿奶水的冰皇子只得用自己的鲜血喂养黄川人。原本就是人与神结合后产下的结晶，又吸收了冰皇子血液中的强大力量，黄川人体内潜在的力量已经无人能及。黄川人慢慢地长大，冰皇子的鲜血则渐渐地被吸干，当后者血液流尽、身体冷如冰块之时，黄川人就无情地撇下他独自离去。在世间游历的时候黄川人得知了当年大江山的惨剧，他对残忍杀害自

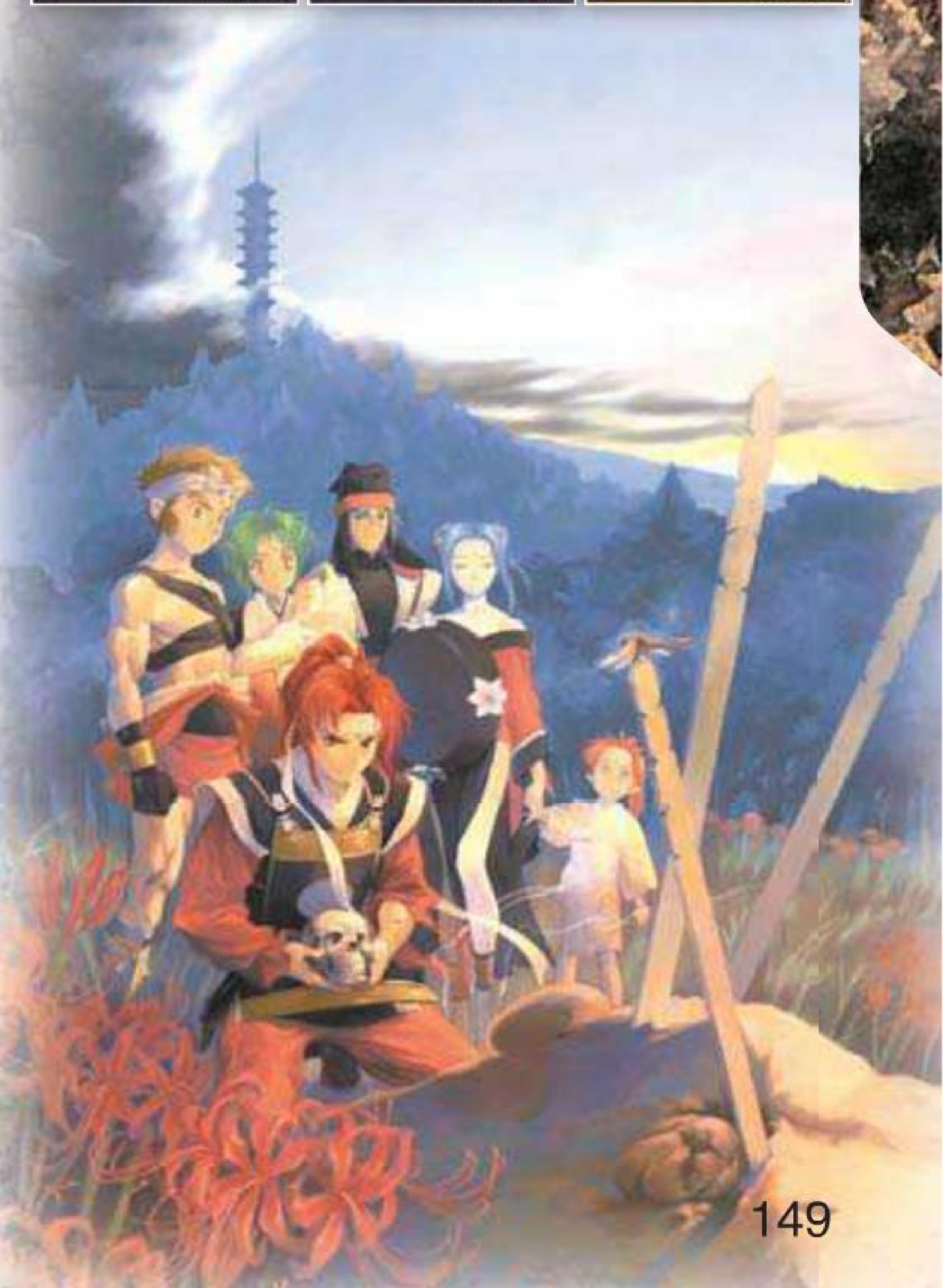
己家人的京都之人无比痛恨，同时也对视若无睹、拒绝伸出援手的天界众神怀恨在心。燃起复仇火炎的黄川人回到大江山，凭借自己的力量创造出无数妖魔鬼怪，随后率领它们攻打京都，令都城几近崩坏。天皇方面也当即下诏，召集各地的勇士前往大江山进行讨伐，然而大多数人都化为了白骨、曝尸荒野（舍丸也在此时身亡）。有去无还的讨伐军让大江山的尸骨越来越多，黄川人把这些无家可归的亡魂汇聚在一起，并用他们的骨头做成了只在夏天才会出现成白骨城（“大江ノ舍丸”也成为了白骨城的BOSS）。

阿业所生的女孩名叫“乙花”，较黄川人年长的她在大江山的惨剧中被杀，灵魂被“太照天夕子”带上了天界。由于拥有非凡的资质，乙花潜在的力量飞速觉醒，她凭借一己之力统一了分裂成两派的天界，并成为了最高位的神明“太照天昼子”。眼看黄川人在人间作乱的昼子不能视若无睹，急忙率领众神前去讨伐，但却以失败而告终——黄川人虽被封印到妖怪的皮囊中、力量减半，但众多神明也被封印到妖怪体内。天界的方面元气大伤，昼子只得制定了一个全新的作战方案、同时也是一场豪赌——朱点童子计划。

所谓“朱点童子”，实际上是天界对于人与神结合后产下的拥有强大力量的孩子的称呼。也就是说不单单黄川人，甚至连太照天昼子也是“朱点童子”。而昼子的所谓“朱点童子计划”，就是通过人与神结合所诞生的孩子，去对抗黄川人（即玩家在整个游戏中使用的所有族人，都可以称作“朱点童子”，未免混淆，下文把妖怪形态的黄川人称为“鬼朱点”）。“片羽ノお业”在神界的双胞胎姐姐“片羽ノお轮”对人间的近况深深自责，她自愿参加这个计划，降下人间与剑士源太结为夫妇，生下了一个孩子（玩家所制作的初代当主）。或许是出于舐犊之情，感受到人间温情的阿轮并没有等孩子长大、力量觉醒，就决定亲自与源太一同前往大江山讨伐鬼朱点。然而在夫妇俩攻入朱殿阁后，源太身中陷阱而死，阿轮也被囚禁。其实天界的“朱点童子计划”早就被因玩火被昼子贬到下界的“赤猫お夏”（红莲之祠BOSS）泄露了出去，鬼朱点向阿轮和源太的孩子下了“短命”和“绝种”的诅咒。眼见计划濒临失败，昼子当机立断，允许天界众神通过“交神之仪”与其生下子嗣，以此来延续阿轮与源太留下的血脉，“朱点童子计划”也得以继续进行。《跨过我的尸体》中世代交替的战斗就此拉开序幕！

游戏中的“乙花”作为管家一般的存在，当然就是“太照天昼子”在人间的分身（那发型和三色呆毛早就暴露了啊，而且后期与昼子交神时乙花也不会出来跳舞）。复刻版在通关后进入“里京都”可以了解剧情的真相，击倒隐藏BOSS——太照天昼子后族人的诅咒才算真正解除。玩家在游戏初期遇到的黄川人形象是虚的，这是因为他被封印在妖怪的皮囊中。黄川人告诉玩家说自己也受到了大江山鬼朱点的诅咒，只有击倒鬼朱点，身体才能复原。在玩家们经过不懈努力击倒鬼朱点、黄川人从皮囊中钻出的那一刻，相信都幡然醒悟、大呼上当。“你们中了它的诅咒，生命虽然短暂，但拥有一个温暖的家庭。像我这样虽然不会死亡，但却永远是孤身一人。”黄川人的这句话却并非虚言，出生后不久亲人就相继死去，自己也与惟一的姐姐两界相隔，辗转飘零各地的孤独感是他心中最真实的感受。在游戏的终幕，黄川人将阿轮称为“母亲”其实只是一种情感上的寄托，毕竟阿业与阿轮是双胞胎姐妹。最终黄川人甚至与阿轮合为一体，某种程度上表达了他对于母爱近乎于病态的渴望。





掌机王自由谈

游戏并非人生，但注入的感情却是真实的，当投入真实感情的游戏的存档忽然损坏时难免会有怅然所失的感觉。本辑的第一篇便是这个话题；第二篇则和《电车GO》有关，同样是火车驾驶SLG爱好者的马修，也同样期待能在次世代掌机上继续火车驾驶观光之旅。最后关于“玩家点评”，就是老生常谈了：要评论而不是介绍。那么大家有什么想评论的、想分享的，都投稿给“掌机王自由谈”吧。

栏目主持：马修

Super，谢谢你陪伴——我与《怪物猎人》

文 SuperMHP

1.Super的诞生与成长

3年前的暑假的某一天……“咱们联什么呢？”“联《怪物猎人》吧，很好玩噢。”“是吗？我试试。”

就这样，《MHP2G》进入了我的视野，短短一分钟，你横空出世了。你是一个叫Super的猎人，你还非常懵懂，初生牛犊不怕虎，一个人冲上雪山，不料遇到了绝对强者轰龙，你无所畏惧地拔出了那把并不锋利的刀向轰龙挑战……结果就是你被人在山脚下发现。作为一名猎人，你需要成长，我也需要。你逐渐不再畏惧白速龙王的撕咬，你的目光也逐渐变得远大，你从一名叫Saga的猎人那儿知道了有一种龙，它有山一样高大的身躯和堪比天灾



的威力，你暗暗定下一个目标：一定要战胜它！

游戏中的你不断努力着，而现实中的我，正面临着人生的第一道关卡——中考，每当内心烦闷的时候，打开PSP，一切都没变，眼前出现一幕幕熟悉的场景，而你又磨刀霍霍，准备再次出战了。

你一直渴望能够打败巨型的怪物，终于有一天，你接到了工会下发的紧急事态通知书：街道有危险了。身为猎人的你，没有犹豫，立刻出发前往街道，这次迎击的对手是号称仙高人的砦蟹。面对比自己高大数倍的巨型怪物，你第一次感觉到了恐惧……面对砦蟹强有力的进攻，街道又一次失守了，你绝望地趴在地上，显得非常脆弱、不堪一击；现实中的我也一样，为没有战胜砦蟹而惋惜。但人总是需要不断进步不断成长的。终于，在一个夜晚，砦蟹受伤离开了街道。我举起了PSP，就像举起一面胜利的旗帜，你应该也欣喜若狂吧，背景演奏着那属于你我的胜利的旋律，村子再次恢复一片安宁。

2.Super陪伴的日子

你终于变成真正的猎人了，轰龙都可以不放在眼里，老山龙也惧你三分，甚至是浮岳龙……而现实中的我并不像游戏中的你那么优秀。体育中考即将来临，为了考试，我每天晚上都独自一人在操场上规律地转着圈，寒风吹来，我打了一个寒颤。我经常想到放弃，但每当我这么想的时候，你就会出现在我的眼前，于是，我越发充满了力量，快速跑着……中考的体育分数虽然不是特别高，但我已经突破了自我的极限，而这里也有你的一份功劳。

中考前的那段日子非常难熬，但有了你的陪伴，我还算快乐，在学校无论有多累有多苦，晚上睡觉前与你共同前往那些熟悉的地方、为村子的平安再努把力，也算一件非常快乐的事情。

中考到来了，语文的作文历来是我的弱项，我坐在考场里如坐针毡，这时你又出现了，我眼前一亮，看了看作文题目——太棒了！我提起笔，把你的故事写在了考卷上，我要让所有人都知道你的故事，短短半小时，一篇短篇励志故事《不会变的是我们的信念》诞生了，是你打败崩龙的故事（说实话，笔者当时真没打过崩龙，只见过，内容皆想象）。后来事实证明，我的语文考得比平时高了很多，中考整体成绩都还不错，这也是因为有了你的陪伴。



中考结束的第一天，我就要会会你这位老朋友了。打开PSP，一切还是那么熟悉，你我又继续保卫着村子。这次你面对的是前所未有的强敌——崩龙，面对白色雪神，你有些力不从心了，工会的逃亡通知书已经下发到波凯村，但你知道你不能走，你是全村的希望。终于，你拿上武器出发了，正如我在作文中说的一样：无论会发生什么，我们要坚信我们的信念不会改变，只要相信我们一定可以打败它，它就一定会败给我们！有了这股信念的支持，在49分钟的时候，崩龙倒下了，这，是我第一次帮你吧？

就这样，你一直陪伴着我，我也不愿失去你的陪伴。我无趣的时候，有你陪伴我；一个人在运动会上当志愿者时，也是你陪伴我；世博会为了进入沙特阿拉伯馆，排队五小时，还是你陪伴我，Super，谢谢你的陪伴。

3.Super的离去

天下无不散的宴席，仍然是平常的一天，今天我要更新PSP的系统，因为《MHP3》即将发售了。为了在《MHP2G》的续作里见到你，我急不可待地找JS升级系统，在你我共同打败了一只G位炎王龙后，我把PSP交给了JS，我怎么会想到，这便是你我最后一次见面了……

当PSP继续交回我的手中、打开游戏，当“存档数据已损坏，重新创建需400KB”的字样映入眼帘时，我惊呆了，我强压激动问JS是怎么回事——事实证明这就是升级系统的代价。我垂头丧气地回到家里，Super，我们还有很多约定没有达成呢，你我答应一起打造“龙刀・劫火”，你我约定再次打败祖龙的，你我约定要集齐《MHP2G》所有属性的最强武器呢……你还记得吗？

同去的同学见我如此在乎一个小小的存档，不断拿我开心。我什么都不说了，Super，我发誓让你重新活过来，我可以创造你一次，我就可以创造你第二次……但是，我上高中了，学业更加繁重，时间不像以前那么多了，没有了你的陪伴，生活变得索然乏味。

4.Super之魂



12月10日，《MHP3》发售了，我再次创造了你，你还是那样，好像什么都没变，但又好像什么都变了，眼前的你仍然是那个叫做Super的猎人，

但却是那么陌生，陌生得让我不敢相认，我知道这个不是曾经的你了，那个陪伴我在月夜跑步、鼓励我勇往直前、陪我排队等待的Super已经不在了。正如Saga说的那样：Super离开了，走得很干净，只留下了一张工会名片……

现在，每当我听到《MHP2G》的BGM，也就是为你独奏的乐曲时，我还有一股莫名的伤感。在旁人看来，你只是一个很小很小的程序，一段代码，容量只能论KB算，不会说话、面无表情、没有思想，只会随着按键做出机械般的运动。但在我心中，你不是，你就是一个有血有肉的活生生的人，一个合格的坚强的有责任心的猎人。

如今，《MHP3》里，“你”仍然所向披靡，因为你的肉体虽然不在了，但灵魂——也就是我，还在。《MHP3》里的Super继承了你的不屈性格，不断向强大的怪物发起挑战。虽然如此，这里，结云村，终究是他乡之地，我发誓一定要让你活过来，仍然在那片熟悉的土地，我要让名叫Super的猎人重回波凯村，一定会的！我要和你重新打败崩龙，重新为打造一套霸龙装呼，重新去讨伐那个只打了一半的炎王龙……你我总共相识了660多小时，也就是不到三个月的时间，你就悄然离去，但是你的灵魂却一直活着，活在我的体内！

夜深了……我还在为作业疲于奔命，每当我想放弃的时候，抬起头，闭上眼，就能看到你熟悉的身影，还用殷切的目光看着我，仿佛前方只要有强敌你就会义无反顾地拔出刀来，你的信念一直激励着我。每当看到你的身影，我又会揉揉惺松的睡眼，振作一下精神，越发努力。（编辑注：PSP系统升级造成的存档损坏，可以通过PSP存档修复软件SED修复。祝作者和Super在《MHP2G》中早日重逢。）

圆梦PSP——我的火车驾驶梦

文 刁蛮の乐

随着PSV发售的日渐临近，PSP即将退出舞台，而《电车GO》作为PSP上的老游戏，也被笔者越发地怀念起来——之所以在这段时间怀念起这些，是因为同样喜欢《电车GO》的某人由于不想给PSP时代留下最初的遗憾死命填坑，而再次激发起了我的兴趣，一番填坑后便有感而发，于是有了下文。

火车情结

我从小就喜欢火车，小时候家住在离铁道口不远的地方，天天要求舅舅带我去看火车，舅舅便让我骑上肩头带我去，铁道口的“当当”声响起时，便情不自禁地向远方眺望过去……看着火车一节节从眼前奔驰而过，心里似乎有一些些的满足感。大一些就喜欢上火车玩具，爸爸收藏有超级逼真的百万城火车模型，尤其是火车头，重量感十足，再加上与模型对应的车站、树等场景，那感觉简直和现实有得一拼。玩着玩着，又觉得连这逼真的小火车都满足不了我对火车的爱了……


■按照原车1：87做的百万城火车模型。

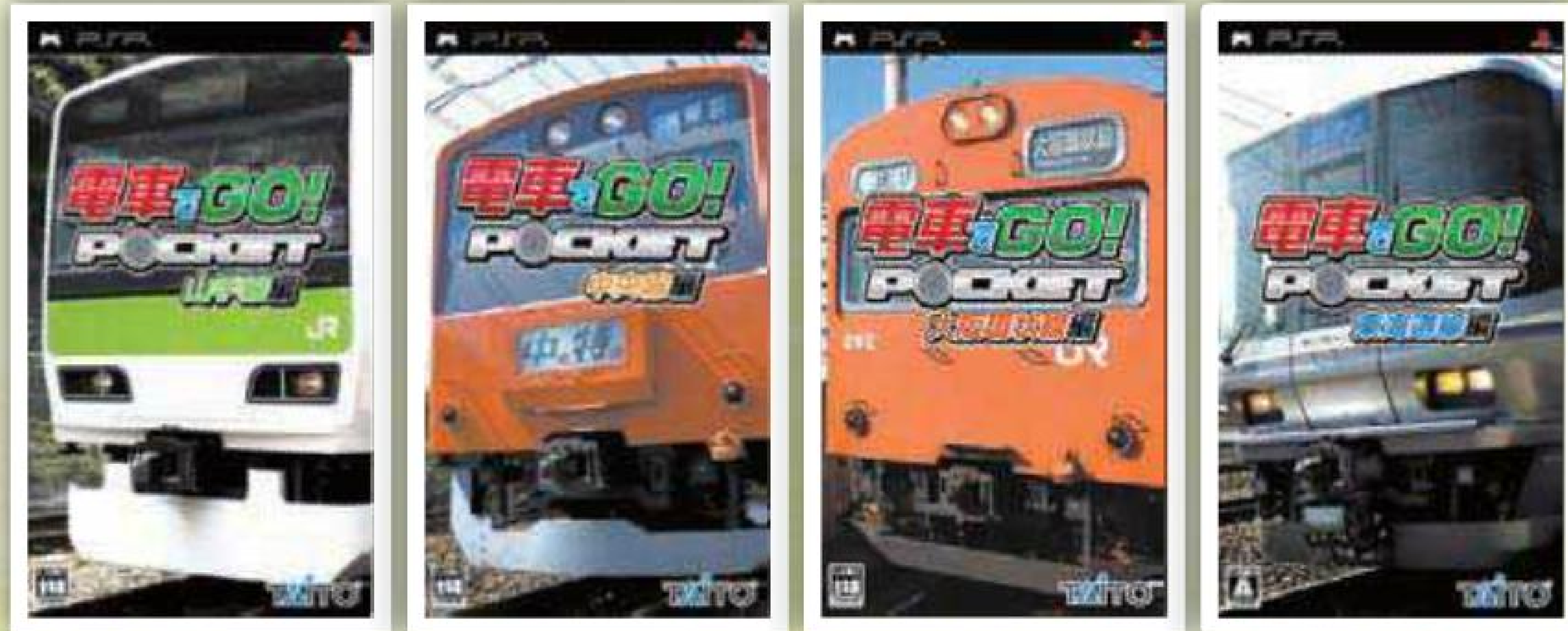
和很多火车迷一样，我也有过驾驶“铁长龙”的梦想，但真正长大后还是要生活在现实中。不过这也不等于小时候驾驶火车的梦想就此随着时间而淡忘，因为Taito的《电车GO》帮我满足了这个小小的梦想。

说起来，这类游戏从诞生起，就以相对细致细腻的画面和力求真实的操作感吸引了相当一部分日本玩家，试想，看到游戏里出现那么多平时上下班乘坐电车路过的景色，而且那样逼真，应该会非常感动吧。而它的影响也随着游戏延伸到了中国，很多像我这样做着电车驾驶员梦的玩家自然也就会从这些游戏中去圆圆梦、过过瘾。

掌中圆梦

在我知道有火车模拟驾驶游戏时，这些游戏还大多出在PC和PS2等平台上的，家里没有电脑和PS2自然也就玩不了。到了初中毕业前，跟妈妈好说歹

说买了PSP，其实也是想等制作商能在掌机平台上推出模拟驾驶游戏——不负我望，PSP购入不久，2005年初音乐馆就在PSP上推出了一款叫《模拟火车+电车GO！东京急行篇》的游戏。游戏的实拍画面实在是令人折服，毕竟3D画面再怎么逼真、做得再怎么细致，还是不如实拍来得真实，完全把沿途的景色展现给了玩家，用现在的流行话说，游戏是超级给力的。



然后就是真正的“《电车GO》系列”了，虽然说游戏移植到PSP对我们这些电车驾驶爱好者+掌机玩家来说是非常开心的一件事情，但是把《Final章》拆成《山手线》、《中央线》、《大阪环状线》、《东海道线》四作发售，未免有骗钱的嫌疑，其中《大阪环状线》和《山手线》的车种数量少到只有三辆，这稍微有些让我崩溃……但由于和家用机版不相上下的画面，加上原作中成熟的系统，使得PSP版的《电车GO》光在追求真实模拟上就达到了一定的水准。而且在行驶途中也会碰到很多突发的事情，比如定时、定速运行等等，而这一串一串的小事情，加上过站、进站、停车，以及一路上的景观人文，便组合成了电车运行的全过程。作为一个小小的合格驾驶员，在这些规则中安稳而且准点地把乘客送到车站，很能体会到责任感和成就感。

电车观光之旅

除了驾车，游戏在细节上的表现也都毫不含糊，我们可能对日本的车站这些不是很了解，但是如果仔细去体会游戏，就不难发现车子经过的车站、场景都是不一样的，一点也没有糊弄和重复。不同的列车都有它们特有的音效，如内燃机头嗡嗡的发动机声，听起来还真有些怀念呢。甚至有些站台的独有的报站音乐也再现出来，比如山手线的高田马场，大家对这个车站可能不是很熟悉，但提到《铁臂阿童木》大家应该耳熟能详，而高田马场就是阿童木诞生的地方，是阿童木的家，因此山手线高田马场的报站音乐就是《铁臂阿童木》的主题歌。当在高田马场听到这段熟悉的旋律，真是感动得一塌糊涂——我对《电车GO》的爱完全到了痴迷的程度，甚至在坐地铁轻轨停车时候嘴里有时还在碎碎念“朋友你走过了”之类。



如果说大众向的赛车游戏玩的是平常体验不到的刺激和火爆，那么火车模拟的却恰恰是生活中的人文细节，就如同坐火车时欣赏车窗外一路向后的风景，在《电车GO》中，我们也可以慢慢体会到日本的风俗和文化：比如日本东京站旁边的红砖色大楼、秋叶原车站旁的电器街、铁路边的住宅以及农田树林公园等等，完完全全地被收录到了《电车GO》里面。在习惯了甚至有些腻了刺激火爆的赛车游戏的速度感的时候，换个调调，在铁道上悠然地慢跑，偶尔穿梭在大自然间，那感觉相当不错！

期望

如今，Taito已经被SE收购，而随着山手线100周年纪念版的《电车GO》的发售，当时Taito在公布《Final章》时的“最后一款《电车GO》”的承诺在几次复刻版推出后终于彻底食言——当然，这对于玩家来说并不是什么坏事，像《电车GO》这样的游戏尽管不够大众化，但在娱乐和消遣时间的同时，也更帮助笔者这样的火车迷完成了现实中无法实现的小小梦想。最后，作为火车驾驶模拟游戏爱好者，就一起来期待Taito在次世代掌机平台上继续食言，让玩家继续在《电车GO》的驾驶模拟中梦想成真。



▲既然山手线100周年纪念版的《电车GO》已经让Taito食言，那就索性期待Taito在新的掌机时代里食言到底吧……

玩家点评

PSP **寄生前夜 第三个生日**

厂商：Square Enix　类型：A·RPG

评论人：高鹏　评分：8

当《寄生前夜》再次到来时，虽然阿雅已不再年轻，但动作依旧敏捷，风采依旧。游戏的战斗系统照比系列以往发生了很大变化，变为彻头彻尾的枪战类游戏，不得不说，的确玩得很爽快。新的技能深潜击杀与交叉射击在游戏中运用得很广泛，与游戏融合得很好，战斗更流畅。DNA系统则让游戏更加简单，更富创意——但有时也会引发负面效果甚至会适得其反。但破衣与换装就有些服务性了，在同学眼中褒贬不一，多周目的服装系统与淋浴CG就更醒目了……不过我倒是觉得，游戏嘛，开心就好。游戏的剧情也起到画龙点睛的作用，很精彩，很强大。在这里就不多说了，对于玩过本作的玩家是多余的，对于还没尝试过本作的玩家是邪恶的……

说了这么多优点，就说说其他的小小缺点吧：一个难度对应一款服装，对于不擅长动作游戏的笔者来说很难将全部服装集齐。而敌人太富攻击性、多周目单调也是本作的不足。尽管如此，它依旧是一款大作，向所有喜欢阿雅与追求爽快的玩家倾情推荐！



3DS **超级口袋妖怪大乱斗**

厂商：Pokemon　类型：ACT

评论人：龙舞鲤鱼王　评分：9

由于没有Wii所以错过前作，好在3DS上的这款弥补了遗憾。刚进入游戏，就听到悦耳的钢琴曲，非常清亮悠扬，3DS版的音质果然赞。画面么，尽管看起来平平，但尘土、水雾、光线等细节方面都做得相当到位，尤其是打开3D，画面的出屏感相当足。战斗上，本作虽然看起来有点“无双”，但实际玩起来感觉并不“割草”，难度的搭配还是相当合理的，不注意收服强力同伴以及属性相克，很容易被打败；但合理站位，灵活运用各种技能，本作还真没有能把玩家卡到郁闷的地方。《口袋》原作的四大要素在本作中去掉了育成，不能不说是一大遗憾，虽然避免了练级的纠结，但也令中途收集到的一些神兽因为强度不足而在后期无法上场。而说到收集，那就是本作的亮点之一了，虽然刷的过程有点累，但收服后的实力还是很让人有成就感的。至于二周目的各种挑战，个人正在进行中，升级后迷宫的高强度口袋妖怪也实在很诱人。总的来说，这是款非常优秀的《口袋妖怪》衍生作品，无论是ACT玩家还是口袋玩家，都推荐来尝试一下。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

Supercard DSONEi/Mini

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSONEi/Mini固件再次更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在11月的最后一天放出了Supercard DSONEi/Mini系列使用的最新固件，此固件主要是修复《超级马里奥3D 大陆》内置的2.2.0-4J固件不能使用烧录卡的问题。光盘中附送的固件包括中英文两个版本，中文用户请使用压缩包中的updatecn.bin进行升级，英文版用户则使用updateen.bin来更新烧录卡带。需要注意的是此次升级为固件升级，并非内核升级，所以Supercard DSONEi Mini用户更新时一定要保持主机的电量充足，Supercard DSONEi用户可以直接使用升级工具插到电脑的USB上进行升级，固件只需要拷贝到microSD卡的根目录即可。如果出现升级失败，请参考以下条目：

1.你使用的升级文件版本(中/英版本)与你所用的卡不符，请检查你下载的升级文件是否和你使用的烧录卡对应。

2.没有将升级文件放入到microSD卡根目录，导致升级过程中识别不到升级文件。

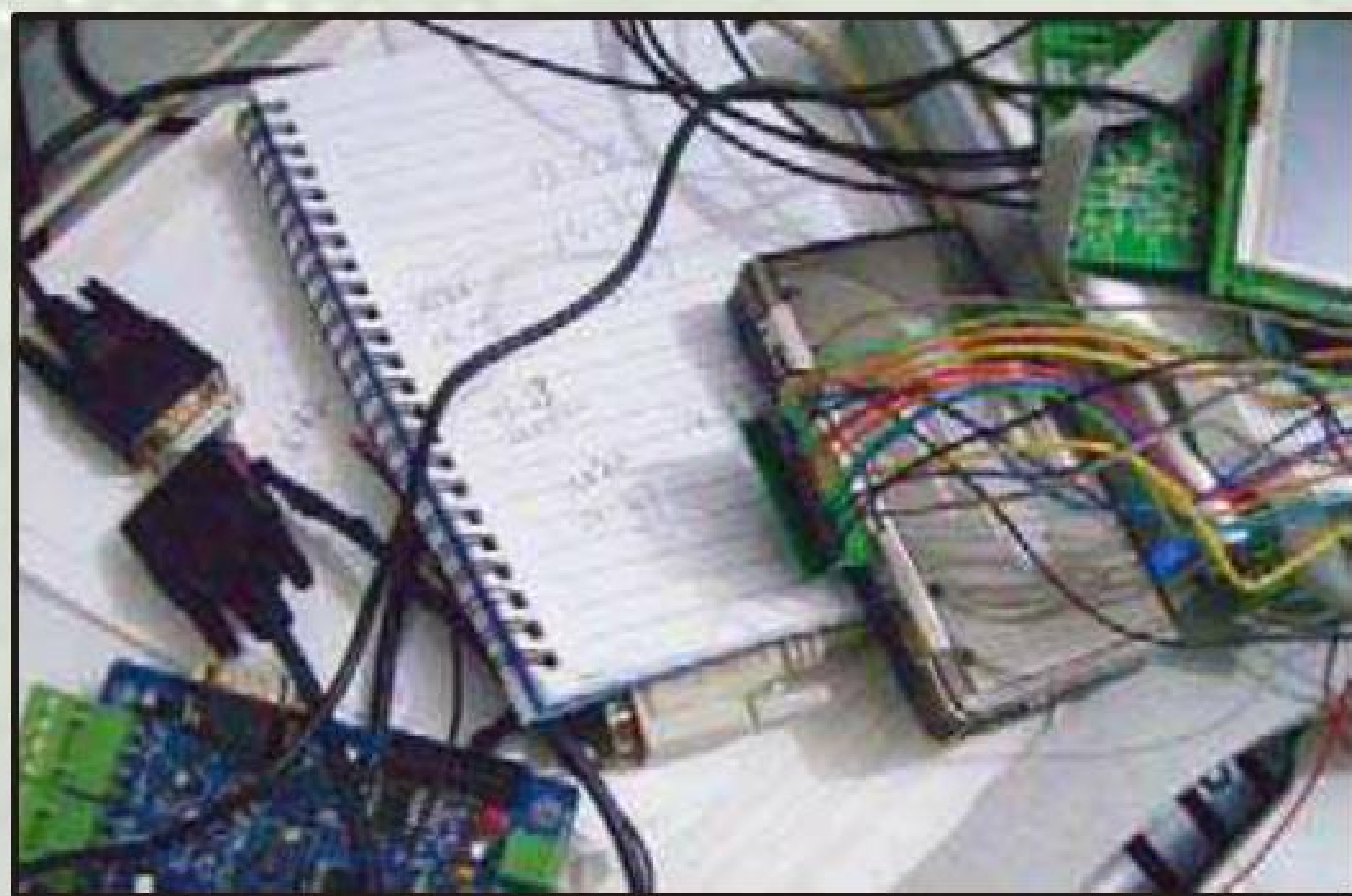
3.USB接口供电不足可能导致升级失败，请选择供电稳定的USB接口。

4.USB升级工具或烧录卡损坏。

3DS烧录卡再次疯传，明年即将上市？

近日在网络上有传言声称国内已经有厂商开发出了3DS专用的烧录卡带，可以完美支持日版和美版主机，烧录卡将附带相关的刷机补丁，使用前需要向3DS刷写固件补丁才能正常使用此卡带，这种方式类似于NDS的早期破解途径。目前烧录卡暂时定在明年的3月上市，不过本月底厂商会对外公布烧录卡的详细消息情报。因为笔者暂时未能追寻到消息的确切来源，所以对于此烧录卡的真实性略表怀疑，如果月底没有任何烧录卡方面的相关新闻，这次传言也只能是玩家们的一厢情愿了。不过从之前笔者得到的消息来看，国内确实还是有厂商在进行3DS烧录卡开发的，Vol.169辑的烧录卡情报站中就曾介绍过渠道商透露的只能烧录一款游戏的3DS烧录卡，但其真实性也无法判断，不过现在众多消息一起“偷跑”，想必也不是空穴来风，我们3DS静下心来继续等待吧。

此外，之前已经宣布开发出Crown 3DS烧录卡的国外厂商，在沉寂了一段时间之后，将他们的破解进度悄悄提升至50%，这速度和他们预计的有很大出入，不过只要进度有提升，就能证明3DS并非是“无坚不摧”的。2012年能否成为3DS的烧录卡元年，让我们拭目以待。



▲就目前而言，Crown 3DS是3DS烧录卡中最为靠谱的消息。

栏目主持:酷洛洛

※本辑栏目相关软件收录与光盘以下路径：\VIDEO_TS\VTS_01\plus\ 。（不含官方固件）

玩转PSP

PSP软件学院

文 GnZaku

话说自从6.60完全破解之后，PSP官方系统也就没再升级过了，看来这时索尼已经把掌机中心完全放在PSV身上了吧。同时酷洛洛又想到另外一个问题，PSV发售之后，过阵子“PSP软件学院”是不是要改成“PSV软件学院”呢……

Recovery Flasher

最新版本：V 1.65

提到PSP的降级首先想到的自然是神电，但是神电、神棒用完之后还要再还原，略微有些麻烦，所以接下来我们来一起了解一下“Recovery Flasher”这款软件（以下简称“RF”）。使用“Chronoswitch Downgrader V5”这款软件的话，PSP最低只能降级至6.20系统，但是“RF”可以让PSP刷成更低版本的自制系统/官方系统，也是一款常用的降级软件。此外“RF”可以修复一部分“半砖”的PSP，同样一些KEY有问题的硬降机也可以通过“RF”来强刷系统。

使用“RF”需要注意以下几点：此软件仅适用于PSP-1000型和非V3主板的PSP-2000型，其他机型请勿尝试！使用时保证PSP电量充足，最好有85%以上的电量；使用时关闭其他所有插件，否则软件无法运行；记忆棒一定要能正常使用，要不然写入文件发生错误会直接导致变砖。以下教程以降级至5.00 M33-6系统为例。

将5.00系统的官方固件重命名为“500.PBP”，其他版本的固件以此类推，然后将其放入PSP/GAME/RECOVERY文件夹中；如果是5.50或以上的系统，将改名后的固件放入记忆棒的根目录。



再去XMB界面的“游戏”选项中运行“RF”；如果是“半砖机”，按住R键开机进入恢复菜单，选择“Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”这项。

第一次进去如果提示这个画面，先按任意键退出并检查插件是否已经全部关闭，如果确定已经关闭，再次运行“RF”。

```
loading....

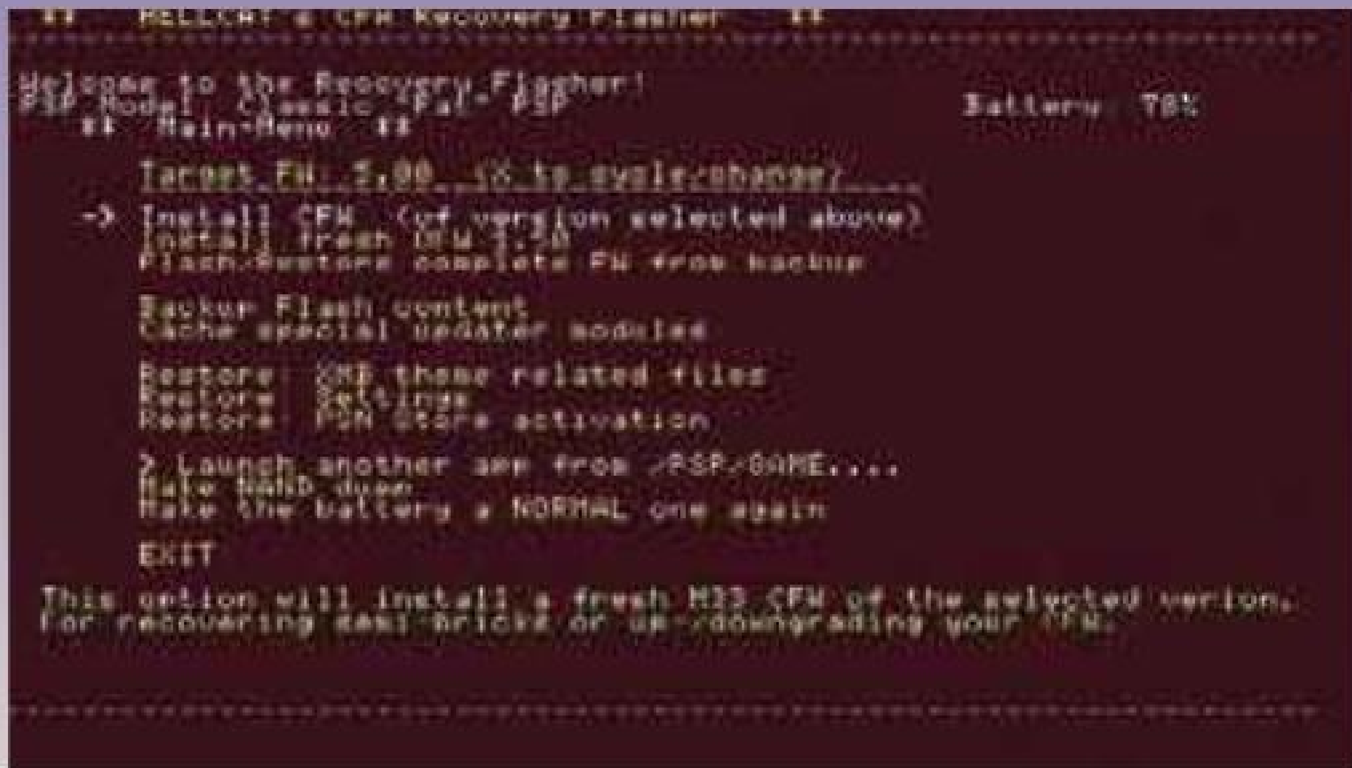
/!\ ERROR:
There were configured game mode plugins!
For security reasons, Recovery Flasher can not work with plugins
running in the background.
Recovery Flasher already DISABLED all configured game mode
plugins!
Recovery Flasher will now exit back to the XMB, please launch it
again!
All disabled plugins will automatically be re-enabled upon the
next launch.

Press any button to return to the XMB....
```

因为是初次使用，所以会出现警告及声明画面，这里我们按X键选择“I AGREE – never show this again！ / 我同意且不再显示此界面”这项。

```
loading....
PSP version: 1000
*** NOTICE ***
-> * I AGREE - never show this again!
```

接下去看到的就是软件的主界面，“RF”有着非常多的功能，这里可以根据自己实际情况选择使用。



Target FW	选择希望刷写的系统版本
Install CFW (of version selected above)	进行系统刷写
Install fresh OFW 1.50	刷写成1.50官方系统
Flash/Restore complete FW from backup	从备份在记忆棒上的Flash来恢复系统
Backup Flash content	备份全部Flash
Cache special updater modules	提取官方固件中的特别模块，存放于PSP/SYSTEM/UPDPRX文件夹下，之后可以删除官方固件，不过该如何利用这些提取出来的模块，至今不明
Restore:XMB theme related files	备份PSP主题
Restore：Settings	备份设置信息
Restore：PSN Store activation	备份在PSN Store购买的东西的认证信息
> Launch another app from /PSP/GAME....	启动在PSP/GAME路径下的另一个程序
Make NAND dump	备份NAND
Make the battery a PANDORA one	制作/还原神电
EXIT	退出软件

我们先把“Target FW”这项选择到5.00系统，然后再去选择第二项。

在接下去的菜单中，推荐选择“reset (format) settings as well / 刷写系统的同时，还原（格式化）主机设置”这项。如果想反悔，则选择第三项。

之后就是慢慢等待，当屏幕上出现"Press



any button to shutdown..."字样就代表系统已经刷写完毕，这时随便按一个键屏幕会一片漆黑，PSP机身右侧的电源指示灯会不断闪烁，这时千万不要自己手动去关闭PSP，等待指示灯完全熄灭不闪烁再去开机。顺利的话，开机后会出现蓝屏，因为“RF”把Flash1、Flash2等存放的文件全部格掉了，所以会出现蓝屏，按下O键恢复一下就好了。如果无法开机，那就按住R键尝试进恢复菜单，进入“Advanced”这项，选择“Format flash1 and reset settings”；如果连恢复菜单都进不了，那就代表变砖，只能用神电来恢复了。



以下为特殊情况，一般不会发生：如果到最后一步出现提示按任意键关机，主机无法关闭的话，等1分钟左右，软件会自动返回到“RF”的主菜单界面证明刷机已经成功，然后再选最后一项“EXIT”即可返回到XMB菜单。如果选择“EXIT”退出“RF”出现死机/卡机的话，可以强行关机再开机，一样算刷写成功的。

Wallpaper Changer

PSP无法自动更换壁纸，如果长期盯着一张壁纸看早晚会产生疲劳，即使是使用多壁纸的CTF主题，最多也只能一个月自动更换一张。自己手动去换吧又觉得麻烦，使用“WallpaperChanger”这款插件后PSP就可以自动更换壁纸了。



安装并激活插件后，在“PICTURE”文件夹中会自动生成一个名为“Wallpaper”的文件夹，把喜欢的壁纸放入此文件夹，需要注意的是壁纸的格式必须为BMP 24/32bit，最多可以存放1000张图片。



然后将放入“Wallpaper”文件夹中的任意一张壁纸设置为当前壁纸，以后PSP重新开机、运行游戏/软件返回XMB菜单时壁纸都会自动进行更换，所以这也是懒人必备的一款插件（笑）。

栏目主持
酷洛洛

掌机市场扫描

距离PSV发售越来越近，国内掌机市场不久之后的波澜似乎已经可以预见得到，各城市的商家已经开始部署新一轮的销售计划，不知道首发当天PSV会被炒到多少价位呢？下面就来看看本辑的掌机市场概况吧。


广州 沈朗

岁末将至，PSV的发售日也进入了倒计时阶段。卖场里几个实力大商家纷纷开始筹备PSV发售日的专场活动和布置店面，不明就里的人还以为PSV的行货马上要登陆广州卖场。天下熙熙皆为利往，没有正规的渠道，却有如此的场面，没有巨大的利益驱动，商家是不会下本钱和花心思的，所以购入首发的玩家朋友要注意套餐捆扎销售和各种各样表面像捡到便宜，实际内藏猫腻的所谓折扣。所有新产品上市因为物流、货源等等原因肯定会被炒价，这是水货市场不变的定律。

由于PSV的发售日期越发接近，昔日王者小P渐渐退出人们的视线，卖场里商家专柜的显眼位置已换成泡沫做的PSV模型。小P系列的价格维持在十一月下旬的低价段。黑白两基础色分别报940元和970元。银色报960元。彩色系全系列报980元。虽说小P马上要成为上一代产品，但现阶段的高性价比非常适合刚接触PS系掌机和年龄较小的玩家朋友们。加上新机型破解需要等上一段时间和刚上货架等因素，决定了其高价要维持一段时间，所以缓冲期内高性价比的小P仍然是不错的选择。

相对那边厢PS系因为新老产品交接而造成的空档期，这边厢任系掌机年末大作不断，尤其在《超级马里奥3D大陆》等重磅级大作的影响下，受关注程度越趋增长，拉动整个系列的价格线上扬。日版黑白两基础色分别报1220元和1350元，比起上月下旬有半百的升幅，彩色系蓝色、红色报1230元。美版继续保持着百元差距，黑色报1175元、蓝色报1180元、红色报1190元。


北京 德科

本以为会继续探底的PSP-3000最近突然又出现了一次价格的小幅上涨，伴随着红黑双色主机（这应该也是PSP的最后一个颜色了）的推出，各色主机的价格又都回到了1000元左右。这里需要提醒大家，PSP-3000的粉色、绿色、黄色主机基本上都是换壳机，尤其以最受女性欢迎的粉色为最甚，欲购买原装主机最好直接打消对该颜色的念头吧，以免在这个最后的阶段被翻新机伤害。新的红黑双色比其他颜色贵50元，价格一般在1050元左右，黑色的背部采用了珠光质地的外壳，外观更加类似于PSP-3000的白色。对于比较在乎价格的玩家来说黑色主机依然还是首选，950元的价格比起即将发售的PSV还是有一定的吸引力的。而PSP go的价格依然维持在原先的水平，只不过购买者也是越来越少了，相信在PSV发售之后PSP go会最先退出国内的零售市场。

3DS的大作《马里奥赛车7》和《怪物猎人3 G》的先后发售让很多原本是用烧录卡的玩家不得不面对“艰难的决定”。日版卡带内置的升级程序会将主机固件升至2.2版本以上，目前只有个别烧录卡能够及时更新以解决问题，而且一些烧录卡的升级还需要借助上一代NDS的辅助才能够完成。美版游戏缺失，日版游戏价格昂贵让很多玩家作出了第三种选择：一厢情愿等待破解。目前美版主机1200元，日版1300元，日版暂时独占的粉色和白色也已经恢复了正常的价位，但是由于《怪物猎人3 G》发售之后预计还会有右滑杆的周边，到时候购机的成本肯定还会增加，主机加上周边再加上游戏的价格应该也足够入手第一时间的PSV了。



12月终于到来了，年底总是游戏业界最火热的时候，很多经典游戏大作或者新主机都选择在年底圣诞节档期上市，今年最大的亮点毫无疑问就是PSV，反正我已经是等不及了。

PSV日版是最先登场的，而且现在价格基本已经确定，Wi-Fi版首发价格在2900元左右，相对于3DS已经算相当温柔了。时间方面最早大概17号可以从日本发货，不用等到圣诞结束就可以玩到。不过对于国内玩家，我个人建议还是等待港版的，因为会便宜大概七八百，反正游戏不分区，这么大的差价还是能省则省得好。PSP目前销量还比较稳定，毕竟破解比较成熟，相对于PSV更适合国内市场一些，价格现在全套配置1100元左右就可以搞定，相当划算。

3DS最近变化不大，年底的几个大作比如《怪物猎人3 G》和《生化危机 启示录》可能会带来点起色，不过影响应该也不会太大，毕竟3DS一天不破解，在国内就一天不会普及。现在3DS标配加一些主要配件大概1300元多就可以搞定，但是游戏比较贵，这点确实让人很纠结。前段时间闹得沸沸扬扬的crown3DS烧录卡，到现在又没影了。

记忆棒等配件的价格已经稳定了相当久，可能过了年底会有所下降。3DS的配件可选择的实在太少，烧录卡价格差别又比较大，个人建议是要么买最便宜的R4（三四十元）要么买最贵的DSTWO（两百左右），中间的基本不用考虑了。

等吧等吧等吧等吧～还有一个多星期就可以看到PSV真机了，苦苦等待大半年终于要来了，实在是兴奋啊！



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP—3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	君慧娱乐	940	940	—	970	970	—	1220	90	190	—
广州	掌电堂	950	1020	—	850	900	—	1220	95	130	240
北京	绿洲电玩	870	950	750	800	850	980	1300	110	150	200
上海	易玩客栈	950	1010	—	800	1000	—	1350	—	150	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	980	950	500	800	900	1100	1200	80	120	220
安徽合肥	贝贝电玩	1050	1050	—	1050	1050	—	1280	90	140	220
广西南宁	光派电玩	1050	1050	780	1050	1100	—	1250	80	150	280
四川成都	新亚电玩	950	1000	700	1000	1000	—	1300	120	150	220
福建厦门	玩高数码电玩	1000	1050	700	800	900	1000	1300	90	140	250
浙江杭州	江城博晶电玩	1000	1000	700	800	900	1000	1300	90	140	250
江苏苏州	哇靠电玩	980	980	680	1080	1080	1280	1280	78	128	228

硬件短消息

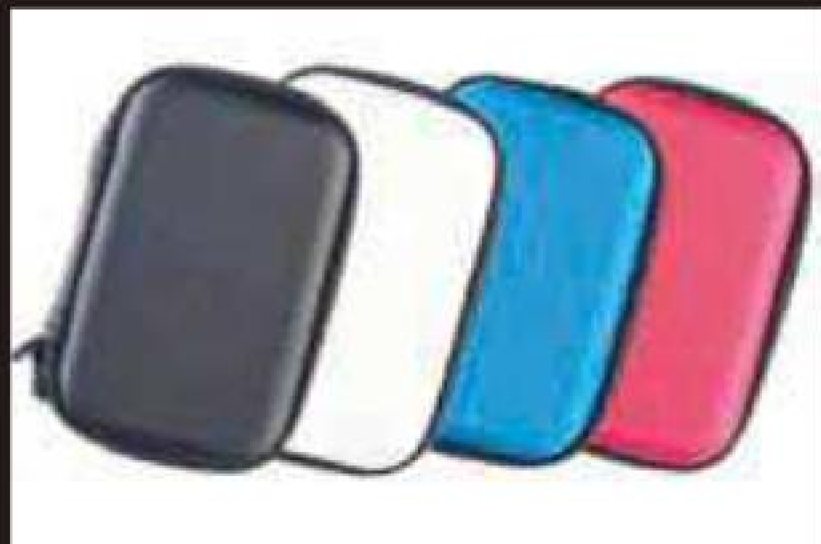
栏目主持 酷洛洛

文 就爱360

真是没想到，3DS发售这么久了，破解还是没有大的进展。眼看好游戏越来越多，《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》相继发售，好多玩家都坚持不住，纷纷购入正版。由于汇率的原因，日版的游戏要比美版折算过来贵上100元左右。如果是日版的主机则只能玩日版游戏。加上现在3DS主机这么便宜，只要1000多元，买多几款正版的话，不如直接再购入一台美版主机了。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

PSV多层保护包

品名：セミハードカードケース
种类：保护包
出品：CYBER
对应机种：PSV
官方价格：——







虽然PSV不在国内发售，但还是有不少朋友通过网络预订了机器，希望第一时间能玩上。在机器还没入手之前，为它配一个包包吧。这款包包设计小巧，外部为PU材质，内部则为EVA材质，有着重量轻、抗冲击力强的特点。包包内部分为多层，除了能将PSV主机放入外，还有多个小网兜，最多能放入8枚PSV专用存储卡。

NDSi超级便携包

品名：NDSi Super Console
种类：保护包
出品：Intec
对应机种：NDSi/NDSL/3DS
官方价格：14.99美元





出门旅游的时候需要一个大大的包包来装NDS。这款包包采用了尼龙材质，能有效保护主机。包包内部为多层设计，可以轻松将主机放入外，还有卡兜，能放入大量游戏卡带。当然，充电器、SD卡这些小配件也能一起放入。

PSV保护包

品名：PSV Bag
种类：保护包
出品：ELECOM
对应机种：PSV
官方价格：1890日元





掌机的保护包也要时尚。这款PSV专用包包的外形设计新颖，并且有黑色、橙色、粉红等多种颜色可选，很适合潮流达人。包包重量很轻，只有50克，PSV能方便拿入拿出。包包将与PSV同步发售，售价不到2000日元。

NDSi保护壳





品名：	NDSi Comfort Grip
种类：	保护壳
出品：	DreamGear
对应机种：	NDSi
官方价格：	19.99美元

NDSi的主机方方正正的，并不适合长期游戏，但如果你给它穿上这层外套就不同了。这款NDSi保护壳采用软塑料材质，看起来比较厚重，但实际上并不沉。除了能保护NDSi主机外，外部设计更符合人体工学原理，能最大程度提升游戏手感。

3DS便携滑杆组件

品名：	スライドパッドカバー
种类：	滑杆
出品：	CYBER
对应机种：	3DS
官方价格：	——







是不是觉得3DS滑杆的手感一般？那你可以添加这个东东，它能套在原有的滑杆上，大大提升游戏手感。滑杆套装内有六种不同的形状的组件，花纹也不同，可以根据自己的喜好更换。产品采用了TPU及ABS两种材质，软硬适中，不会变形。产品套装内还附带了钥匙扣，能将两个组件放在圆形扣上，方便携带。

《怪物猎人3 G》主题机身贴+屏幕贴膜

品名：	モンスターハンター3（トライ）Gプロテクトフィルター
种类：	机身贴+屏幕贴膜
出品：	Hori
对应机种：	3DS
官方价格：	1200日元

在无数FANS期待的《怪物猎人3 G》发售之际，Hori已经做好准备抱住这条“大腿”了。各位现在看见的这款产品是Hori在获得Capcom授权后推出的游戏主题机身贴+屏幕贴膜。该产品的定位完全锁定在为了本作而购买3DS的玩家，上盖贴印有本作的主题怪“碎龙”的帅气图案，内部贴则为站在碎龙面前的勇敢猎人以及作为同伴加入本作的“卡洋巴”。至于Hori出品的贴膜，自然也是信心保证。有意连同本作一同入手3DS的玩家，不妨留意一下本产品哦。







下崽工房



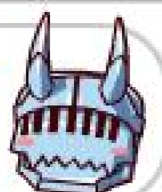


Loading... (123134 / 236425 bytes)

本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。



雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

黑鸭恐慌
(かるがもパニック)

鸭妈妈带着鸭宝宝在池塘栖息，要求按照顺序将一只母鸭和四只幼鸭放置在空地上，放置时鸭群不能相互邻接，选择幼鸭的放置方向后，母鸭的视线会转向反方向，在母鸭的视线里也不能出现其他鸭群，地图上已经标注的母鸭和带顺序的幼鸭必须全部使用。

黑鸭恐慌 ●



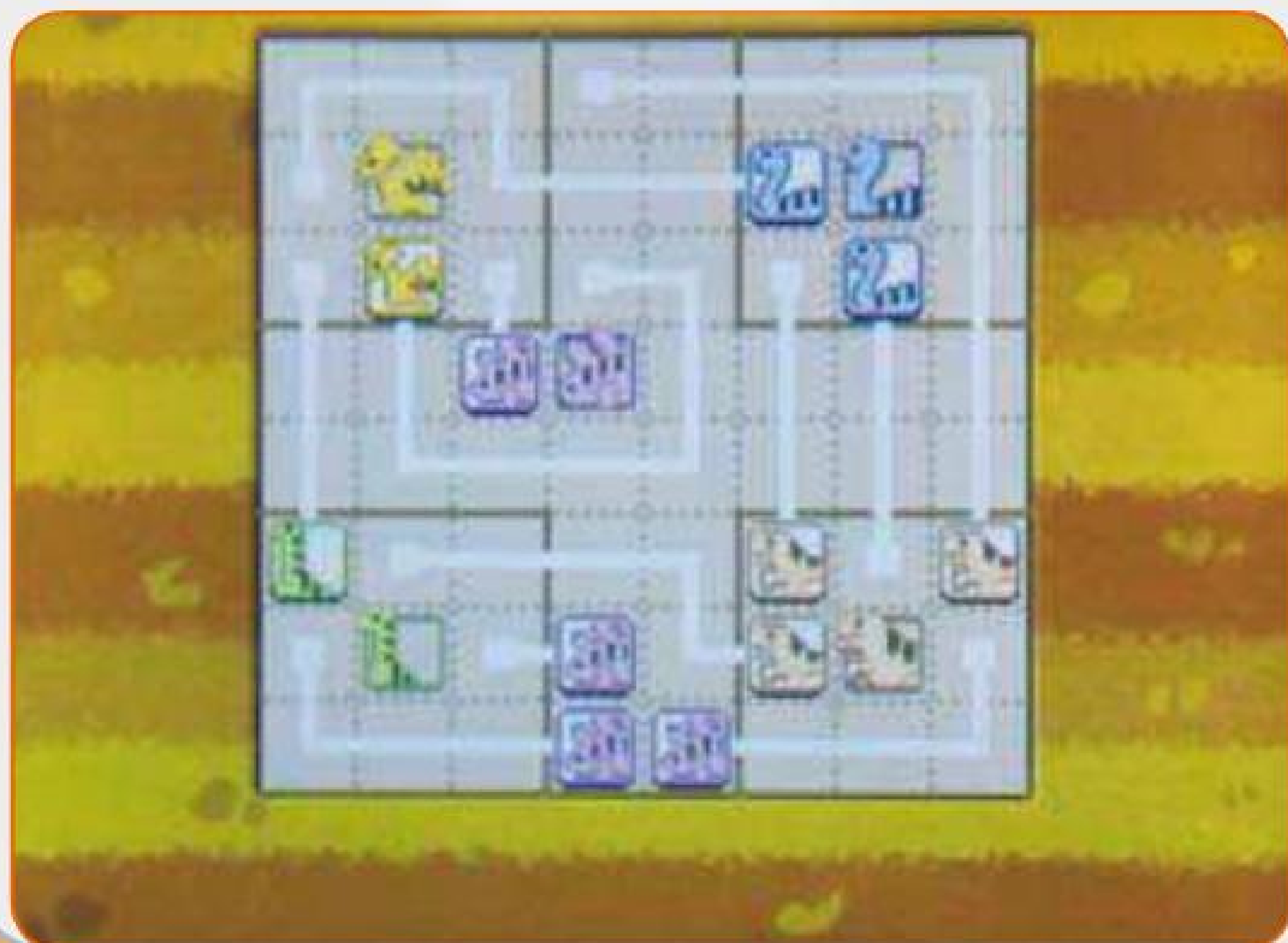
黑鸭恐慌 ●



恐龙大楼
(恐龙マンション)

点击恐龙宝宝可以看到对应的区域，将其移动到指定区域的任何地方都可以。每种恐龙的宝宝不止一个，恐龙宝宝移动的路线不能重复，将所有恐龙宝宝都移动到其妈妈身边吧。

恐龙大楼 ●



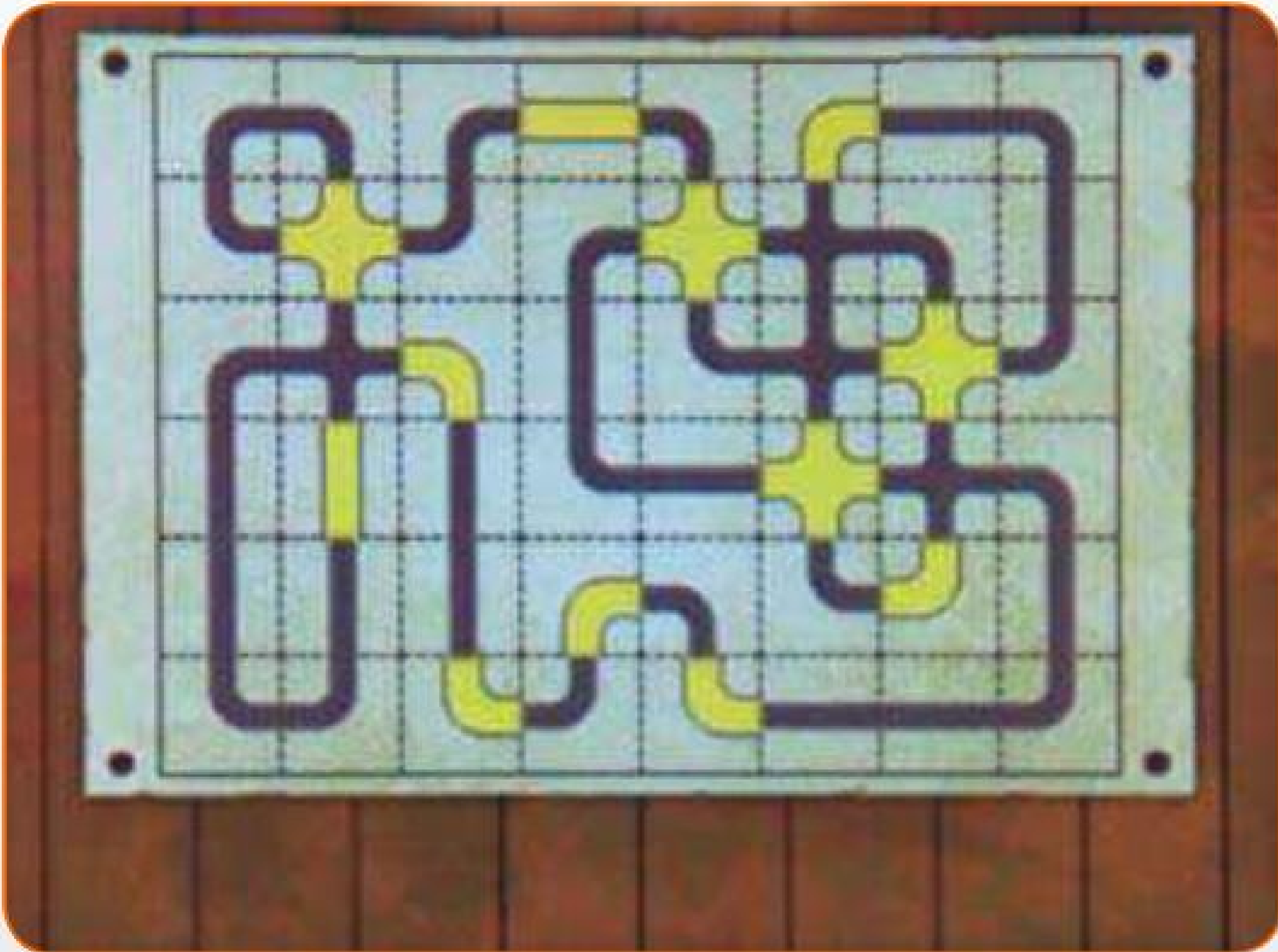
恐龙大楼 ●



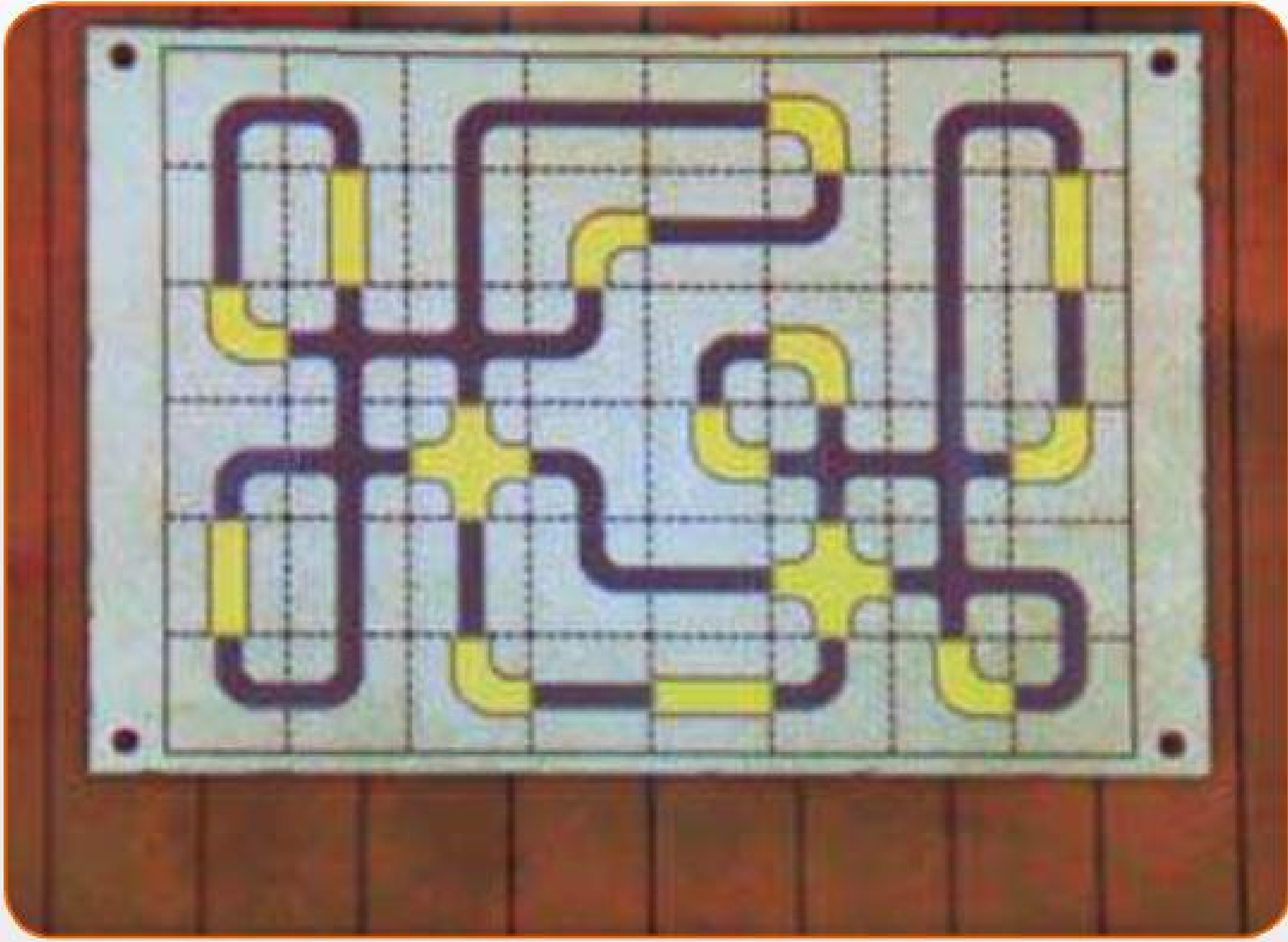
曲艺飞行（フライトプラン）

用一笔画将指定路线连接起来。要求所画的路线必须占满所有的格子，且不能出现T字形。十字形允许出现，但在经过十字形时不能转弯，只能直线通过。

曲艺飞行 ●



曲艺飞行 ●



机关车与铁道摄影师

机关车和摄影师的路线不能重合，机关车在经过有桥的地方时只能走桥下，而摄影师只能走桥上。摄影师为了尽可能多地拍到机关车必须经过所有的桥，机关车则不必经过所有的桥，画出机关车和摄影师所走的路线吧。

机关车与铁道摄影师 ●



机关车与铁道摄影师 ●



乌龟、沙漠与水塘（カメと沙漠とオアシスと）

这个谜题共有两个要求，首先两只乌龟必须对视；其次对视的乌龟之间必须要有水塘。乌龟和挖水塘的铲子都需要玩家自己操作，不同颜色的乌龟也允许对视，在这些条件的限制下将整个沙漠用乌龟和水塘填满吧。

乌龟、沙漠与水塘 ●



乌龟、沙漠与水塘 ●



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



苍穹 提供

《新·光之神话》3D动画开始制作

3DS平台的《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》虽然延期至明年发售，但官网近期公布的消息还是能令关注本作的玩家为之振奋。本作将制作三段3D动画，以此来展现游戏的世界观和角色的不同魅力。三个动画短篇分别交由三个不同的公司制作，并将在未来通过3DS的内置软件“任天堂Video（ニンテンド–ビデオ）”免费提供下载。



短篇一：以彼特为主人公制作，描绘了彼特与美杜莎的爪牙——魔神塔纳托斯之间的战斗，动画中包含了丰富的动作场面。

制作公司：Production I.G
代表作品：《攻壳机动队》、《战国BASARA》

动画监督：藤咲淳一
代表作品：《攻壳机动队》、《BLOOD+》



短篇二：以“冥府女王”美杜莎为主人公制作，展现了美杜莎和帕尔蒂娜、彼特之间的关系，便于玩家们了解游戏的故事背景。

制作公司：Studio 4°C
代表作品：《心理游戏》、《剑风传奇 黄金时代篇Ⅰ 霸王之卵》

动画监督：中泽一登
代表作品：《杀死比尔》（动画部分）



短篇三：以“光之女神”帕尔蒂娜为主人公制作，描绘了她居住的“天使大陆”所遭遇的重大事件，是一段原创剧情。

制作公司：Shaft
代表作品：《绝望老师》、《化物语》

动画监督：新房昭之
代表作品：《电波女与青春男》、《魔法少女小圆》



和你的“魔法少女”签订契约吧！



▲成为魔法少女的契约之物，不买一个送女朋友么？

自《魔法少女小圆》开播以来，这部动画就一直有着非常高的人气，虽然如今动画已经完结许久，不过热度并未减退，不但开始朝游戏方面发展，各种周边商品更是层出不穷，而这次要为大家介绍的算是各类周边商品中比较有价值的一款了。

相信看过《魔法少女小圆》这部动画的朋友都知道魔法少女们在和QB签订契约后会获得灵魂宝石，而在平时，灵魂宝石会变成戒指的形态戴在魔法少女们的手上，而这个戒指形态的灵魂宝石如今已经成为可购买的周边啦！

这款戒指使用纯银材质，对雕刻出来的字进行了烟熏加工，宝石部分则采用的人造合成石，整颗戒指看上去古朴且具魔幻风格，无论男女都适合佩戴。这款戒指分别有“鹿目圆”、“晓美焰”、“巴麻美”、“美树沙耶香”和“佐仓杏子”五个款式，为了庆祝麻美学姐荣登2011萌王宝座，喜欢“小圆脸”的你不来一个么？

鹿目圆款式




晓美焰款式




巴麻美款式




美树沙耶香款式




佐仓杏子款式





提供

"偶像大师咖啡店"今井、仁后、原的3人闲聊





11月26日，在东京原宿的niconico本社举办了一场《偶像大师》相关的主题活动，系列的3名声优今井麻美（如月千早）、仁后真耶子（高槻弥生）和原由实（四条贵音）参与了该名为"偶像大师咖啡店"的FANS感谢祭。她们与到场的FANS一起，吃着特制的"弥生炒豆芽"、喝着"偶像大师茶"，家长里短地唠了一个快乐的下午。







▲从左到右分别是今井麻美、原由实和仁后真耶子。



►弥生炒豆芽和偶像大师茶，据说味道超好，不排除FANS的脑补因素。



▲被仁后喂食的今井兴奋异常，其大叔似的"变态趣味"也一直为《偶像大师》的众声优津津乐道。

声优见面会虽然不少，但是让声优与FANS共同进餐则较为少见。不过ACG作品中的进餐场景也的确是女性角色卖萌的好机会，仁后真耶子在现场就以弥生的声音说出"呜呜，我开动了"，极好地取悦了到场人员。FANS将自己推荐的歌曲名写在卡片上，贴到商品区的公告板上，声优们也各自推荐了自己喜欢的曲目。今井对《眠り姫》寄托的感情寄托得最深，希望该曲能够在动画版中登场；原由实则表示自己喜欢动画中第13话的舞台场面，推荐了《自分REST@RT》；仁后出于跟今井相同的理由，推荐了《ふたりのもじぴったん》，她希望从动画开始才结识《偶像大师》的新FANS也务必去听一下这首歌。



▲现场气氛热烈，FANS既玩得开心，也礼貌有序。



▲仁后对niconico的吉祥物"电视酱"表现出强烈的喜爱之意，于是今井麻美现场即兴为电视酱配音。


LIKY
提供

这个方向盘，你玩得转吗？









最近，国外一家PC游戏周边厂商SteelSeries推出了一款超级吸引眼球的赛车游戏方向盘，该方向盘上布满了五颜六色的各种按键、指示灯以及旋钮，简直比真车的方向盘还要复杂，估计不少人一看到都会倒吸一口凉气：这货我能玩得转吗？

这是SteelSeries公司与游戏开发商Ignite Game Technologies经过一年的合作推出的产物，名叫Simraceway SRW-S1。有着如此霸气外露的外表，其功能当然不可小觑。据设计者介绍，SRW-S1可以兼容PC上几乎所有的赛车游戏，它可以通过传感器模拟油门和刹车操作的系统，此外还可以通过功能键直接调整包括刹车比重、驾驶辅助、离合器等各种参数，玩家也可以选择是否需要传统的“踏板”装置来接控制器。售价方面，SRW-S1建议零售价为119美元，约合760元人民币，目前已在SteelSeries官方网上商店提供销售，感兴趣的玩家可以关注。


胧月
提供

人气游戏《Persona4》将推出舞台剧

2011年11月14日，Marvelous AQL的官方网站上公布了人气RPG《Persona4》舞台剧化的消息，即由真人演员在舞台上演绎《Persona4》的故事。但是与一般写实类舞台剧不同的是，《Persona4》本身就营造了一个光怪陆离的世界，如何在舞台上表现Persona的召唤效果委实耐人寻味。主办方宣称，该舞台剧将在注重演员演技的同时强化特效演出，让观众领略前所未有的舞台视觉冲击。该剧的主要演员目前已全部敲定，应该说除了主人公外，个人对选角还是比较满意的。




主人公 马场彻 饰


花村阳介 前山刚久 饰


里中千枝 佃井皆美 饰


天城雪子 吉木理沙 饰


长濑大辅 早乙女让治 饰


一条康 太田基裕 饰


堂岛辽太郎 谷口贤志 饰


足立透 伊藤正巳 饰

栏目主持：纸鸢

便携领域

随着智能手机系统的日趋壮大，小小的“iPhone进行时”已经无法囊括传统掌机之外的便携数码产品了，于是这个新栏目“便携领域”应运而生。原则上，本栏目会在过去“iPhone进行时”的基础上，重点加入Android的相关新闻和应用 介绍，不过要是有iOS和Android以外的有趣便携小玩意儿，当然也会拿来给大家介绍介绍的。

情报速递

“App Store（中国区）”开通人民币支付方式



其实已经不算什么新闻了，从2011年11月开始，苹果的App Store（中国区）开通了对人民币支付软件费用的支持。目前，在iPhone、iPad的App Store页面的首页底部，已经添加了充值功能，支持国内各大银行，不过目前暂时还没有支持银联和支付宝。在此之前，中国内地的App Store和世界上绝大多数地方的App Store一样，采用的是美元支付软件费用，而支付的方式多是采用信用卡。据透露，苹果之所以会开通人民币充值的支付方式，是因为中国区的App Store的坏账率日渐高涨所致。

坏账率不断升高的原因，是由于用户利用无效信用卡在App Store中进行消费造成的，由于这些信用卡已在银行被冻结，因此银行不会将款项结算给苹果，苹果自然也不会把分成给开发者。坏账问题在今年9月份达到了高峰，有的游戏公司坏账率甚至达到了80%。

在价格转换方面，之前0.99美元的应用定价变成了人民币6元、3.99美元的应用定价人民币25元、4.99美元的应用定价30元人民币……具体的可以参见右侧的表格，原本5.99美元以下的应用兑换比率基本为1比6，非常实惠；而原本5.99美元以上的应用就要比原来贵上一些了。

美元定价	人民币定价
0.99	6.00
1.99	12.00
2.99	18.00
3.99	25.00
4.99	30.00
5.99	40.00
6.99	45.00
9.99	68.00
11.99	78.00
15.99	108.00

可以充值的银行方面，目前包括招商银行、工商银行、建设银行、农业银行、浦发银行、光大银行、渤海银行、深圳发展银行、邮政储蓄、交通银行、中信银行（储蓄卡）、华夏银行、东亚银行、贵阳银行、锦州银行、稠州银行等。

世界艾滋病日 苹果变身红色LOGO

12月1日是世界艾滋病日，和往年一样，苹果在2011年的这一天展开了“红色促销活动”，所有红色外壳的iPod产品的部分收益被捐助给了非洲抗击艾滋病基金会，而在这一天，红色iPod以外产品的收入也将部分捐出。另外，部分苹果专卖店还把店内原本是白色灯光的苹果LOGO布置成了红色。2011年12月1日是第24个世界艾滋病日，今年的主题是：行动起来，向“零”艾滋迈进。





苹果和谷歌双双拒绝移动版ESRB分级制度





作为电视游戏玩家，相信大家一定不会对右图的这个标志感到陌生，ESRB是“Entertainment Software Ratings Board”这个组织的缩写，中文名叫“娱乐软件分级制度委员会”，也就是负责决定哪些游戏是人人都可以玩的、哪些游戏是未成年人不该玩的组织。最近ESRB打算将分级范围扩大到便携设备上，不过无论是苹果还是谷歌，都对这件事情表现出了冷漠的态度。

ESRB积极地邀请上述两家公司加入到他们的分级制度体系中来，不过得到的答案却都是硬生生的回绝。两家公司之所以都选择回绝的原因，是因为ESRB是依靠App开发者自行填妥审核问卷来作软件的分级的，而不是逐一对所有App做审核，这其中可能出现的审核漏洞让两家公司对ESRB失去了兴趣。既然苹果和谷歌都不愿意加入，那占据了智能便携设备绝大多数市场份额的iOS系统和Android系统上短期内就不会和ESRB一起玩了，各位担心小朋友乱用手机或者平板电脑下载软件的父母，还要自己多把把关了。



圣诞节临近 iPhone 4S缺货现象依旧严重





尽管圣诞节购物旺季将至，但是iPhone 4S在美国三大无线运营商的存货依旧短缺。其中Verizon的缺货现象最为严重，目前只能提供两种型号的iPhone 4S。而AT&T的iPhone 4S库存则相对比较充足。

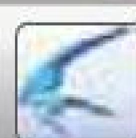
目前在Verizon合约下的iPhone 4S非常受欢迎。一位Verizon的销售经理助理向媒体表示，称iPhone 4S是目前最为热卖的智能手机。目前通过网上预订的Verizon版 iPhone 4S产品当中，只有黑色版的16GB和64GB这两种型号可以在2日内发货，而其他型号的产品则将由于缺货而不得不推迟发货。白色版的64GB手机的最早发货时间要等4到5天，而白色版的16GB手机则更是要等将近一周的时间，即12月12日才能够发货。此外黑色版的32GB手机的最早发货时间为12月16日，而白色版的32GB手机的最早发货时间竟然要拖到圣诞节前的最后一个周五，即12月23日才能够发货。

随着圣诞节的临近，越来越多的人开始选择iPhone 4S作为圣诞礼物馈赠亲朋好友，因此外界普遍预期iPhone 4S的发货日期延迟现象会越来越严重。

Android 软 件 园



迅雷







“迅雷”在中国应该算是家喻户晓的下载软件了，用它来下东西快速方便，其离线下载功能更是能为用户节约许多下载时间，而Android平台的迅雷是否在功能上有所变化呢?该应用的画面和UI设计得中规中矩，蓝白配色显得非常清新，如果用户有迅雷账号可以直接设定为自动登录。在软件的主

界面里输入关键词可以搜索软件或视频，而在搜索栏的下方有系统自动推荐的一些热门电视剧和音乐，由于Android版的迅雷自带播放器，用户在下载下来后可以直接进行播放，而且手机端的离线下载功能和PC端一样好用，一些冷门资源用离线功能来挂机不仅能节约电费，还能为用户省下很多精力。总的来说Android版“迅雷”无论界面和功能都做到了精简实用，但是其对WAP网络下载的支持还不够完美，对那些不是使用3G的用户来说可能有一点限制。

QQ通讯录



随着时代的进步，我们和亲朋好友的沟通渠道越来越多，通过电话、网络、短信等方式都能很方便地进行交流。QQ通讯录是一款通讯录与即时聊天融合的软件，它不仅支持基本的电话、归属地显示等功能，并且还能免费发送短消息。本应用的界面设计非常清爽，淡蓝色和白色的搭配给人一种心情畅快的感觉，软件拔号界面的上半部分是联系人，下半部分是拔号键盘，用户在输入的同时可以很方便地查找号码。除了打电话外，本应用的“Q信“功能为用户提供了一个全新的交流渠道，它和微信有点类似，我们可以通过流量给好友发送免费的短消息、涂鸦或图片，合理使用能剩下一笔不小的短信费。此外，本应用还允许用户对通讯录进行网络同步，让你手机里电话号码永远都不会掉落。腾讯在这款软件上施展出了强大的整合功力，虽然在一些细节上还不够完善，但是相信随着版本的更新，这些问题都会迎刃而解的。

资费通



相信许多Android手机玩家都遇到过话费忽然大幅减少的情况，这时候去查话费详单又有些麻烦，资费通正是一款让您足不出户就可以管理话费的应用软件。进入“资费通”后会看到一份隐私保护声明，该应用绝对不会涉及到任何用户的个人隐私。用户想要管理话费首先要先选择你手机号码的所在城市和手机运营商，确定之后软件会连接网络下载资料并自动分析手机内的sim卡。由于本应用与移动、联通、电信三大运营商的营业厅同步更新，支持近三万多种套餐（你没看错，三大运营商的套餐加起来已经快三万种了），准确率几乎是百分之百，每一笔话费都不会落下。此外本应用还有一个很方便的信用卡功能，用户只要把自己的信用卡跟手机绑定，以后只需按几个键就能很方便地充话费了，但是由于在Android手机上存在病毒，卡里钱多的用户使用这个功能时请务必注意。总的来说本应用能为手机用户提供全面有力的资费数据，对话费敏感的朋友不妨尝试一下。

游戏

无尽之剑II

InfinityBlade II

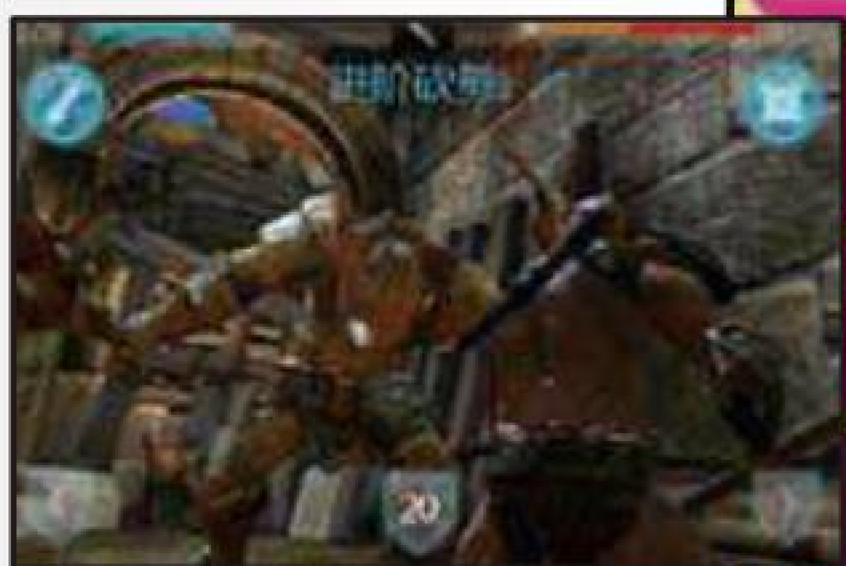
■Chair Entertainment Group ■A · RPG ■6.99 美元 ■中文版



专门为iOS平台量身定做的A·RPG“《无尽之剑》系列”，日前推出了系列第二款作品《无尽之剑Ⅱ》。在本作中，玩家将要面对全新的敌人，只有在经历了一个接一个的战斗和艰辛的探索之后，无尽之剑的秘密才会展现在玩家的面前

系统上，本作继续沿用了之前的“虚幻引擎3”技术，给iOS玩家带来了令人惊叹的3D画面，同时本作的游戏场景也大大增加，不再局限于前作中略显单调的欧洲城堡场景中。在游戏一开始，玩家就会在一个充满日式风格的和风城堡内战斗，粉色的樱花、幽幽的竹林小道……种种的日式庭院风格令人耳目一新。另外，游戏还专门针对iPhone 4S和iPad 2进行了优化，使用这两个设备进行游戏的话，将可以体验到不同于其他设备的高分辨率图形显示和光源效果。另外，游戏还支持HDMI高清输出功能，可以让玩家将画面输出到电视上进行游戏。





至于配乐及音效方面，本作也保持了较高的水准，很好地衬托出了游戏气氛和战斗时的紧张感，绝对是近期iOS玩家值得一试的佳作。

操作方面，本作延续了前作的全触控方式，老玩家一定非常熟悉；而如果是初次接触，也不必太担心，因为游戏支持原生中文系统，前期进行游戏时有详细的教学指导，相信很快就能上手。比起前作，本作的战斗方式有所变化，老玩家可能需要适应一下，而且本作的武器分类也有了改变，包含剑盾、双剑和双手武器三个大类，这三个分类会让角色的躲避、格挡及防御出现差异。最后要提醒的是，游戏中有不少“程序内购买”的内容，如果不想在游戏内反复花钱，可以考虑开启“关闭程序内购买”的选项。

游戏

新·俄罗斯方块

NEW TETRIS

■EA ■PUZ ■0.99 美元 ■英文版



此次EA重新制作的《新·俄罗斯方块》，在画面上与之前同样是EA在iOS上推出的《俄罗斯方块》相比，变化还是非常明显的。虽然游戏中登场的“方块们”和传统的没什么两样，但是鲜明的流光风格却让人明显感觉到一种科技感。游戏时的配乐也采用了最初GB版的经典曲目《Korobeiniki》，只不过制作者对曲目进行了重新的编曲，这让老玩家感到无比亲切的同时，也让新玩家感受到前卫的时代感。

游戏的操作是典型的触控方式，玩家可以轻松地利用一只手指完成整个游戏的控制，无论是切换方向、调整落点、替换方块还是加速下降，操作上虽然没有实体按键的爽快感，但是“一指到位”的感觉也是非常新鲜的。模式上，本作摒弃了之前iOS版《俄罗斯方块》中五花八门的游戏模式，取而代之的是三个全新的模式：ONE-TOUCH、MARATHON和GALAXY。

ONE-TOUCH中，系统会直接给出方块的落下位置，玩家只要点击该处方块就会直接落下。这个模式的优点是操作方便，但缺点是玩家可以选择的落点只能是默认给出的落点位置，就算明明有更好的落点可以选择，但系统是不会同意的。



MARATHON则是完全的手动控制，点击屏幕左右可以调整方块的方向，按住屏幕是移动调节方块落点，按住屏幕做一个下滑动作则可以使方块加速下落。这个模式将对玩家的控制有着比较高的要求。

最后的GALAXY中，会出现各种不同的固定障碍，玩家需要通过消除方块的方式，把这些障碍全部清除，如此才能完成挑战。需要注意的是，这个模式下操作的形式是和ONE-TOUCH一样。

另外，完成关卡或者游戏挑战结束的时候会根据成绩，获得数量不等的“T硬币”。“T硬币”可以用来购买一些辅助道具，“T硬币”除了可以通过不断进行游戏获取之外，也可以直接使用现金在商店中购买。

豆豆

昵称：豆豆（红叶）
年龄：呵呵
身高：160cm
生日：9月11日
职业：自由职业
星座：处女座
性格：内向、自卑
喜欢的游戏：乙女向、RPG
喜欢的动漫：搞笑类、侦探类、恐怖类
喜欢的颜色：米色
喜欢的电影：恐怖类
喜欢的音乐类型：旋律好听的
喜欢的异性类型：对我好就可以了
口头禅：做好自己的事情就可以了



从文章中各位可能察觉不到，本辑邀请的嘉宾其实是位十分内向的女孩子哦。在刚接触期间，她还担心自己会回答得不够好，自己的态度会不会让人感觉很高傲之类的，让酷洛洛一时也不知道该怎么去引导访谈。但正所谓礼多人不怪嘛，最后的结果还是不错的，而这位乙女游戏玩家的投递照片也是非常给力的哦。下面就来看看本辑的游俏小筑吧。



酷洛洛：你好啊豆豆。
豆豆：大家好，我是豆豆，平时的爱好是玩Cosplay还有到女仆店当兼职女仆，偶尔也会到漫展跟朋友们一起参加活动。其他时间就是一个喜欢玩游戏的普通女生。我很高兴能够在游戏跟动漫的世界里面认识到很多知心的好朋友，希望各位读者也能够喜欢我，谢谢大家❤
酷洛洛：这绝对是那么多辑以来最详细的一段自我介绍。
豆豆：太长啊？你说要长……
酷洛洛：呃，暴露了……







酷洛洛：那豆豆一般都喜欢玩些什么游戏呢？
豆豆：平时都喜欢玩乙女游戏的，比如《心跳回忆 女生版》之类的，我是为了这个游戏才买NDSL的，当时第一份工资就买了这游戏机。然后是PSP的《绝对迷宫格林童话 七把钥匙与乐园的少女》、《金色的琴弦2F》、《绯色的欠片3》、《跨越真实 携带版》等。如果是RPG的话，《仙剑》跟《轩辕剑》系列是必须的！
酷洛洛：好多乙女游戏哦！豆豆是什么时候开始喜欢玩乙女游戏的呢？
豆豆：是读书的时候，当时通过某某动漫杂志的专栏了解到，原来有这么多女性向的游戏呀。之后就很想要部掌机了。
酷洛洛：出发点果然还是看二次元的帅哥么？
豆豆：当然啦。（O(∩_∩)O~）
酷洛洛：那除游戏和动漫之外，平时还有些什么兴趣呢？
豆豆：恩，也就是些很普通的兴趣，比如说，逛街啦、购物啦、看电视啦、睡觉啦之类的……
酷洛洛：对三次元的异性要求会不会很高呢？
豆豆：这个嘛，其实也没什么特别要求啦，不过当然是要有共同的爱好会好一点吧。（^_^）
酷洛洛：那这里的读者岂不是有机会（笑）？
豆豆：这些事情还是讲缘分的吧。（\(≧▽≦)/）

酷洛洛：豆豆出过那么多Cosplay作品，应该也看了不少动漫了吧，最近的新番有没有什么可以推荐给大家的?

豆豆：新番的话，最近身边比较多朋友喜欢的有《罪之王冠》和《Fate/Zero》，我自己比较喜欢的有之前的《回转企鹅罐》跟《我的朋友很少》，都是挺不错的新番哟!

酷洛洛：在你投递的照片里还看见《梦幻夜总会》的亚麻音呢，豆豆有接触过这游戏么?

豆豆：一开始是朋友介绍我玩的《偶像大师》的，但之后就开始接触这个类型的游戏了。大概是因为觉得里面的女孩子都很可爱吧！大家有机会一定要亲身体会一番哦!

酷洛洛：亲身体会……

豆豆：YY过度是不对的哦！（╮(╯▽╰)╭）











酷洛洛：豆豆是怎样接触掌机的呢?

豆豆：其实我是很久之后才买的，以前读书的时候看见小朋友人手一台，自己又很想要，于是工作之后立即就买了。

酷洛洛：恩恩，我也是大学时靠兼职的钱才买PSP的……

豆豆：对呀，所以我羡慕一些家庭富裕的小朋友。

酷洛洛：那如果将来你有小孩子，你会买给他（她）么?

豆豆：绝对不会，我不会让他（她）过得太舒服的!

酷洛洛：不过听说男孩子要穷养，女孩子要富养哦。

豆豆：因为打算要男孩子嘛，哈哈。

酷洛洛：好吧……之前听说豆豆你PSP和NDS都有，那豆豆期待即将推出的PSV么?

豆豆：当然啦，不过对于我来说，相比起正式发售日，我更期待破……大家懂的XD

酷洛洛：嘘……这话得小声点。

豆豆：一不小心就说出来了，(*^__^*) 嘻嘻……



酷洛洛：发现你的个人资料，有两处写了“恐怖类”，这得有多喜欢恐怖作品呀。

豆豆：一开始是因为喜欢里昂所以喜欢上了《生化危机》，然后又为了剧情迷上了《零 红蝶》，一般看电影的时候的焦点都是在剧情上，至于里面的怪物则完全不觉得恐怖，电锯大叔我反而觉得很萌呀！(@^_^@)

酷洛洛：电锯大叔也卖萌么？我表示理解不能ORZ。

豆豆：嘛，一但接受了这种设定的话，还是不错的啦（拍肩）。











酷洛洛：哇噢，聊着聊着就晚上十一点多了（采访时为晚上10点），再下去真得聊到明天了，麻烦豆豆最后给大家说几句话吧。

豆豆：感谢酷洛洛，感谢《掌机王SP》。如果以后大家在联机的时候见到我，请一定要带我哦！如果以后大家在动漫展看到我，请一定要支持我哦，谢谢大家！（?^_^?）

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net

栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

近期3DS平台两款《马里奥》作品算是为3DS赚足了关注度，不过最近本人更关注的其实是NDS平台的《海贼王 巨人之战2 新世界》，虽然游戏素质一般，但看着那些曾经出现的角色在游戏中登场时，以前的回忆就不断涌现，这种感觉棒极了！





半夏：没有帽子的乔巴好奇怪。

白菜：男装的罗宾别有风情啊。

酷洛洛：男装？你见过穿黑丝的男装？

阿鲁：怪不得白菜老师要关注罗宾，原来一直把人家当男的来看啊……



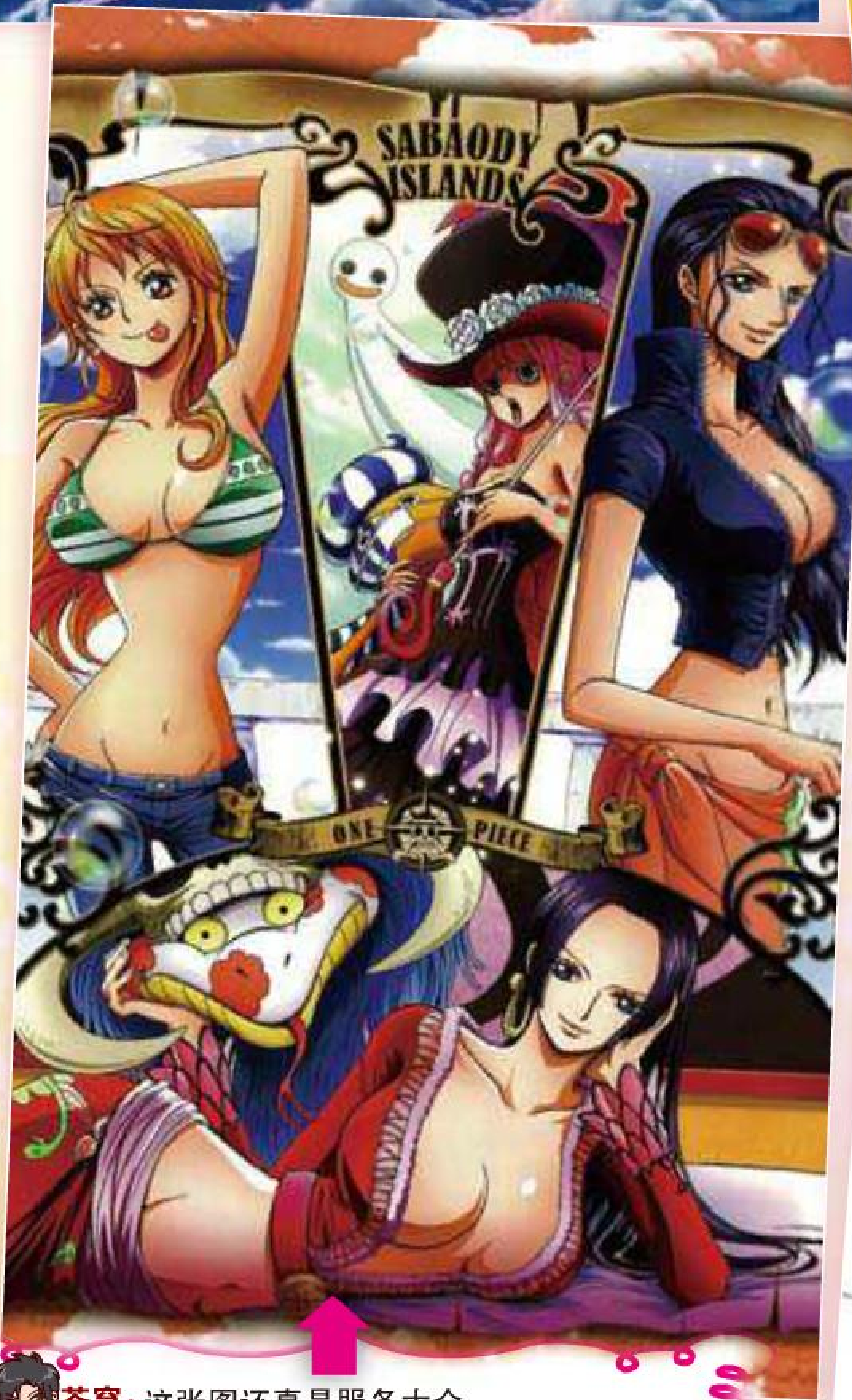












**苍穹：**这张图还真是服务大众。

**白菜：**有个戏份很少的家伙混进去了！

**阿鲁：**你说的是那条蛇么？

**酷洛洛：**娜美虽然变漂亮了，但两年后的形象确实有点不太习惯。

**白菜：**我倒觉得基本上是以前形象的延伸，倒是罗宾让我很不习惯。

**阿鲁：**我还以为白菜老师会认为弗兰克的形象变化很大呢，没想到居然关注罗宾……







经典主题乐园



好游戏
永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题



▲超级英雄们的装扮都很奇特。

超级英雄在美国是一个流行的文化符号，起源于上世纪30年代的漫画中，后来的大多数超级英雄也都是从漫画里面走出来的。第一个超级英雄就是大名鼎鼎的超人，他奠定了超级英雄这一群体的基本特征，包括特殊的装扮、超强的能力和一颗无比正义的心。美国最大的两家漫画公司是DC和Marvel，他们旗下共有上千位超级英雄，其中一些著名角色走出了漫画领域，向着动画、电影、游戏界发展。超级英雄题材的游戏数量众多，历史也比较悠久，雅达利2600上就有一款以超人做主角的游戏，最近推出的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》更是广受好评。下面就来回顾几款超级英雄游戏吧！

文 miru

超级漫画英雄对街霸

游戏类型	FTG
游戏年份	1998年

原机种：PS　模拟器：–　适用机种：PSP

本作原是Capcom在1997年推出的街机格斗游戏，次年移植到PS平台，《街霸》里的经典角色和Marvel旗下的超级英雄们在这里实现了梦幻对决。游戏最大的特点就是采用2对2的小队对战，基本战斗和一般的格斗游戏别无二致，是1对1的方式，但是战斗时可以“召唤”另一名队友短时间乱入，如果双方同时有后备角色乱入，场上可以同时出现四名角色。战斗中除了最基本的HP槽之外，还设置有眩晕槽和等级槽：当角色被连续攻击时，位于画面上方的眩晕槽就会增加，蓄满之后人物会暂时眩晕、无法行动；等级槽在攻击对方或被对方攻击时都会增加，消耗等级槽能够发动角色的超必杀技，或与后备角色之间的连携攻击，此时画面中的背景会隐去，只留下角色华丽的影子与闪动的特技，充满视觉冲击力。本作基本参战角色共有18名，漫画英雄和《街霸》各9名，另外还有隐藏角色，包括机械蜘蛛人、暗黑小樱、机械桑吉尔夫等，游戏中所有角色都有两套服装，其实就是改了个颜色，但有些角色的第二套衣服看起来很奇怪，比如灰色皮肤的绿巨人……当然游戏的素质是绝对出色的，值得喜欢格斗游戏的玩家反复研究。

特别推荐



▶释放双人必杀技时的画面效果极具迫力。



正义联盟

游戏类型	ACT
游戏年份	2002年

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

本作聚集了DC漫画公司旗下的正义英雄，可使用的角色包括超人、蝙蝠侠、闪电侠、绿灯侠在内共7人。游戏是传统的横版过关式，采用了卡通风格的2D画面，每关有两名角色可以相互配合，一旦其中一位死亡，另一位马上就会出来顶替。游戏的操作很简单，A键跳跃、B键攻击，此外每个英雄都有自己的专属技能，按L键就能发动，比如超人的眼睛发射激光或蝙蝠侠的回旋标，发动技能会消耗技能槽。除了普通的清版关卡外，本作还设有飞行关，可以使用拥有飞行能力的角色挑战，比如超人或者神奇女侠。除了击倒各种敌人之外，玩家在每关还可以去收集各种蓝色圆圈，有的隐藏得比较深，过关后可以查看到自己的过关时间和已收集到的圆圈，这些收集要素的引入增加了游戏的耐玩度。



▶飞行关除了要攻击敌方外，还要注意躲避导弹的袭击。



上尉密令

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

和FC上的同名作不同，MD版除了美国队长之外还能使用其他三名角色，包括钢铁侠、幻视和鹰眼。本作的超级英雄和BOSS出场时都会有一两句带语音的台词，特别是主角们的出场台词喊得非常霸气。游戏的流程不是很长，共有5个关卡，场景中有不少可以使用的道具，比如那些可以扔出去的轮胎或是可以举起来的炸弹，这些都增强了场景的互动要素。游戏的基本操作非常简单，B和C键都是拳脚动作，A键是跳跃，A+B键是远程攻击。每个角色的远程攻击方式有所不同，其中美国队长的是扔出盾牌，钢铁侠和幻视是喷激光，鹰眼则是射箭，远程攻击非常有用。由于本作在近身攻击时，一旦被敌人击中，哪怕是最普通的一击也会飞出很长一段距离，而用远程攻击可以避免与敌人近战，一些难缠的BOSS靠这点也比较容易对付。



◀近身后建议多用角色们的投技与敌人展开周旋。



蜘蛛侠 欲望解除

游戏类型	ACT
游戏年份	1993年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

诞生于上世纪60年代的蜘蛛侠是Marvel旗下最红的超级漫画英雄之一，这几年电影版《蜘蛛侠》的热映也让他的人气进一步得到提升。《蜘蛛侠》改编的游戏作品非常多，时间跨度也很大，这次介绍的SFC版《欲望解除》是一款清版过关式的动作游戏，支持双人同乐，除了蜘蛛侠外还有毒液可供选择，蜘蛛侠动作轻盈，毒液招式丰富，各有特点。本作在攻击敌人时，敌人头上会出现诸如“POK”和“KCHAK”这些表示打击声的词语，使整个游戏的画面充满漫画感。蜘蛛侠和毒液除了能使用基本的拳脚攻击之外，还能爬墙、扔出蜘蛛丝进行长距离腾跃，合理利用这些技能可以轻松回避敌人的攻击。本作共提供了18个关卡，数量很足，但是每关都不长，关底对战BOSS的秘诀就是一个“快”字，后期大部分BOSS的速度都很快，只有跟上BOSS的节奏才能击败他们，拯救这个城市。



▶战斗时可以爬到墙上去，躲避敌人的攻击。



文 AKIHA

有一句八字谚语，我们大多数网虫应该在论坛上看到就有些反胃，但又不得不经常去使用它来表达你中立的观点，而且想要找个词代替它还真做不到。自从我学会上网以来，已经不知道把这句谚语打过多少遍了。以至于现在我一看到有人说这话就觉得发言者一定是个才上网没几年的初学者。这句谚语就是“萝卜青菜，各有所爱”。

日式RPG还要拯救世界到几时

大约两个月前，海外的游戏网站上刊登了题为《喜欢日式RPG只是因为怀旧情结吗？》这样一篇文字。该文的作者提出了一个观点，希望“日式RPG应该节制使用拯救世界的剧本”。

该文作者表述，大半的日式RPG都是以将世界从毁灭边缘拯救回来为最终目的。从不值一提的打杂跑腿开始冒险的弱小主人公，逐渐成长为英雄的过程的确令人欣慰，但这个模板的使用次数实在是太多了。那些口吐夸张台词的敌人、超自然现象以及缺乏现实感的故事展开模式，都让玩家难以对游戏世界中的角色们代入感情。作者建议不要再拯救世界，可以尝试将主人公个人的旅程作为着眼点。增加个人旅程中的风险、牺牲与障碍，为之奋斗的主人公才能激起玩家的共鸣。去年掀起了热潮的电影《盗梦空间》是一部充满动作性的电影，而同时也是莱昂纳多饰演的主人公柯布寻找归家之旅的故事。柯布即使失败了，世界也不会毁灭，但他失去的东西则非常沉重。这样的故事照样能够打动人心。



>外人はいつまで銃で人杀しするゲームにこだわってるんだよ。（gai jin wa i tsu ma de ju–de hi to ko ro shi su ru ge–mu ni ko da wa tte run da yo。）

译文：洋人总是执着于用枪杀人那一类型的游戏呢。

>ハリウッド映画なんとかしてから言え。（ha ri u ddo e i ga nan to ka shi te ka ra i e。）

译文：先管好你们好莱坞的电影再说。

>よくよく考えたら、ハリウッド映画もおつさんが世界を救う話ばかりだよな。（yo ku yo ku kan ga e ta ra、ha ri u ddo e i ga mo o ssan ga se kai wo su

ku u ha na shi ba ka ri da yo na。）
译文：仔细一想，好莱坞电影不也全是大叔拯救世界的故事嘛。
>で、外人様はいつまで战争ごっこやってんの？（de、gai jin sa ma wa i tsu ma de sen so-go kko ya tten no？）
译文：于是，洋大爷们准备玩战争游戏到什么时候呢？
>平凡な人生のRPGとかつまらんだろ、もちろん美少女とか出ないし。（hei bon na jin sei no RPG to ka tsu ma ran da ro、mo qi ron bi sho-jo to ka de na i shi。）
译文：平凡人生的RPG太无趣了吧，当然美少女什么的也不会出现。
>别にそうじゃないスト-リ-の物もあるよ。ただ世界を救うスト-リ-のRPGの方が卖れているだけ=目につくだけ。（be tsu ni so-ja nai so to-ri-no mo no mo a ru yo。ta da se kai wo su ku-su to-ri-no RPG no ho-ga u re te i ru da ke=me ni tsu ku da ke。）
译文：当然也有不是这种剧本（拯救世界）的作品哦。只是拯救世界故事的RPG比较大卖=受大家关注。
>アメリカ最强、爱国！このゲ-ム作りやめてからいえよ。（a me ri ka sai kyo-、ai ko ku！ko no ge-mu tsu ku ri ya me te ka ra i e yo。）
译文：等你们停止制作"美国最强大！美国人最爱国！"这种游戏再说吧。
>テンプレ-トが固定化するとなかなかそこから拔け出せない。少年漫画だってもうバトルありきでバトル拔きでは话组み立てられない人ばっかりでしょ。（ten pu re-do ga ko tei ka su ru to na ka na ka so ko ka ra nu ke da se nai。sho-nen man ga da tte mo-ba to ru a ri ki de ba to ru nu ki de wa ha na shi ku mi ta te ra re nai hi to ba kka ri de sho。）
译文：模板一旦固定之后，就很难从里面跳出来了。少年漫画现在也是全靠打斗，抛开打斗就连故事都没法好好讲述。
>まぁ旅の途中が面白くて终わりに近づくと投げ出したくなるRPG多いし、こういう意见が出るのも判る。（ma ta bi no to chu-ga o mo ro shi ku de o wa ri ni qi ka zu ku to na ge da shi ta ku na ru RPG o-i shi、ko-i u i ken ga de ru no mo wa ka ru。）
译文：嘛，在旅程中非常有趣，但临近结束时又让人想飞盘的RPG也很多，倒也可以理解这种意见出现。
>海外で评价の高いRPG：《ドラゴンエイジ》→世界を救う、《マスエフェクト》→宇宙を救う。人のこと言えるの？（kai gai de hyo-ka no ta ka i RPG：《do ra gon e i ji》→se kai wo su ku u、《ma su e fe ku to》→u chu-wo su ku u。hi to no ko to i e ru no？）
译文：海外的高评价RPG：《龙之世纪》→拯救世界，《质量效应》→拯救宇宙。你们也有脸说别人？

上次说的是动漫角色，这次洋枪洋炮又对准了日式RPG。和大家预料的一样，日本的广大游戏FANS没有沉默，纷纷开始捍卫自己的理念。就笔者个人来说，对日式游戏的偏袒可不是一星半点，因此就不发表主观的言论了。上世纪90年代日式RPG在全世界范围内产生了巨大的影响力：描述少年成长的剧情、俊男美女组团旅行以及新奇的战斗系统构成了当时RPG几乎完全王道的框架模板。但当进入新世纪后，日厂固步自封、技术力落后，使得日式游戏在欧美的影响力已经不容置疑地下降了不少。国内玩家看着语言上的便利还给点面子，而海外早就流行高清画面的"车枪球"了。王道的模板看多了毕竟也有审美疲劳，特别是对于欧美玩家来说，语言上也没有亲切感的话，逐渐被打入冷宫也是无可奈何的事。相反长期接受ACG文化熏陶的话，偏爱日式游戏也是非常正常的了。最后容许笔者主观地说一句，日式游戏与欧美游戏的主要受众面明显不同，将自己看来很必要的因素强加在对方头上，却很可能是画蛇添足。

如果爱，请深爱



PSV的发售可算是近期掌机界的大事了，也难怪JIDE同学会将PSV首发和文章联系起来。不过作为任系掌机上的角色竟然想去首发PSV，怎么看也有“跳槽”的嫌疑啊（笑）。

文 JIDE



栏目主持：阿鲁

兼顾

“嘿，伙计。这周末有空吗？”相川用肘蹭了下好友。

“怎么，难得见你会约我啊？”本多冷笑一声，“难道要我们两个大男人去逛街？”

“喂，你不知道么，PSV的事情。”

“PSV……哦，对啊！”本多恍然大悟，“这周六就是12月17日，PSV的发售日了啊！”

“哈，没错哦！”相川一笑，说：“所以才问你周末要不要和我一起排队入首发呢？”

“嗯、好，没问题！”本多一口答应。

相川回到家中开始盘算起周五晚上的计划：厚衣服、零食、水、背包，当然还要带上3DS——最近和同学们一直在玩上面的游戏。接着这个高二学生已经开始幻想PSV的游戏画面了，但很快他遨游四海的思绪就被一阵熟悉的手机铃声给拉了回来。

“宣吗？”电话那头的凛子说，“在干什么呢？发你消息也不回……”

“啊……是吗？”相川并没有太在意，他还惦记着PSV的事，“可能是我没看到吧……”

“真是的，手机要每隔几分钟查看有无消息的嘛。”凛子抱怨地说，“算了，本来是想问你要不要去看新上映的电影的……”

“哦，好啊好啊！”相川答应得很快，“为什么不去呢？”

“哈哈，就知道你不会不去的，嘻嘻。”女孩的笑声甜甜的，“那周五晚上见咯，拜～”

“周五的晚上？”相川看着已经被挂断的电话，一时间脑中空白一片——“这不是该发呆的时候！”他焦急地在房间里踱来踱去、快速地思考着：最近和凛子没有好好见过面，所以周五的约会不能这么取消；推迟？这似乎是个不错的办法——但是不行！周六可能会因为PSV而无暇顾及其他事情的；那么取消与本多的约定吧——不、这也不行，难得找那家伙一起出去，他也那么爽快地答应了，如果我这个邀请者现在说放弃计划，他会怎么看待我……两难的相川仍在房间里转来转去，他脑中浮现出自己在玩PSV的画面，又浮现出与女孩一起看电影的画面——“对了！”他突然灵光一闪，“可以利用‘这个’啊！”

转眼就是周五的晚上了，本多准时在约定地点等着好友了，他看上去有些坐立不安，相川见状连忙道歉：“不好意思、对不起，稍微准备了点东西耽误了时间……”

“你啊……不是你邀请我来的么，反而却迟到了？”本多无奈地说道。相川赔着不是走

到伙伴的身旁，他在聊天时一直有意无意地看着手表——他所想到的办法就是“时间差”。他的计划很简单：先与本多会合，在快到与凛子见面的时间时，找借口脱身；等到电影开始放映后暂时离开凛子，再与本多会合；然后算好时间在电影结束前回到凛子身边，送其回家后再次回到这里排队。虽然看上去很复杂，但也是他惟一能想到的两头兼顾的办法了。

“啊，糟糕，我忘了买夜宵了！”本多突然改变了话题，“抱歉，你在这里等我一下，我去附近的便利店买点。”

“怎么这么健忘啊？”相川抱怨着，他看了看手表，离与凛子约定的时间还有一个多小时，“好吧，你快去快回吧。”本多离开后，相川更注意时间了，几乎每隔一分钟就要看一次手表，仿佛那上面的数字每跳动一下，他身上的压力就增加一分，他嘴里还嘟囔着：“怎么还不回来，我要赶不及了！”

大约过了半个多小时——这30几分钟对相川来说可不好熬，万一错过了与女孩的约会，那损失可就大了。“真慢，你都去干什么了？”

“哈哈……对不起对不起。”那个转校生半鞠着躬说，“因为那里的东西看上去很香，我就坐下来吃了……这个给你。”本多把包装好的炸鸡块递给好友。

“其实……”相川并没有在意对方的话，他又看了看手表——时间已经很紧张了，他必须立即动身！“我刚刚接到一个电话，我妈妈让我帮她带点东西回家……”

“啊？”

“嘛，总之幸亏你回来了……”相川把背包抛给对方，“我很快回来！”之后他便把还没弄清状况的本多留在排队的人群中，自己离开了。

“这可不是开玩笑的！”他越走越快，“凛子要是生气的话是相当可怕的。”他不自觉地跑了起来，等到他气喘吁吁地赶到影院时，离约定时间还差10分钟，“呼……安全上垒。”

“嗨，来得挺早的嘛！”突然出现的凛子拍了下相川的肩膀，她眯起眼睛笑着说：“今天没有迟到嘛。”

“呵……呵，哈哈，”相川笑得很生硬，“是、是啊！”

“好了好了，电影快开始了，陪凛子去买点爆米花和饮料吧。”

这年轻的一对手挽手走进了影院，虽然感觉很甜蜜，不过相川的心底仍有一个小疙瘩在隐隐作痛——那便是与本多的约定。他必须算准时间回去，否则就会颜面尽失——这不是他希望的，即使坐在黑漆漆的剧场里，他仍不时地看着手表上的数字；突然，他看不见手表了——原来是凛子把脑袋靠在他的胸前了。

“就这样……”女孩轻轻地说着，相川可以很清楚地感觉到她惹人怜爱的下额微微的颤动，“一直好想和你单独在一起……所以别离开我哦？”

女孩轻吟的央求彻底震碎了相川离开的想法，他怎么能够抛下这样一个可爱的女孩呢？虽然有些对不起本多，但看来他现在只得放弃PSV首发的计划了。

“嗯，我哪也不会去的。”相川缓缓地摸出手机，不让女孩注意到，他准备向那个正在排队的好友说明一切；但就在他准备发送消息的时候，却先收到了来自本多的消息。“万分抱歉相川，实际上今天晚上我还约了爱花看电影，本想两头兼顾的，但现在似乎赶不回来了。排队的事很遗憾，你的包我会明天还给你，请你原谅！”



Vocaloid通信

《初音未来 女歌手计划 扩张版》大家都通关了没啊？在大家奋力游戏的时候我们的电子歌姬也没闲着，继LA之后初音未来再次携众V家成员走出国门，这一次他们来到了新加坡，掌机王小编酷洛洛亲临现场，为大家带来精彩的报道，赶快来看一下。

栏目主持 半夏

电子歌姬走进东南亚 MIKUPA新加坡开唱



歌声的感染力往往可以跨洋过海，不分国界。而Vocaloid透过网络媒介，更是早已红遍全世界，继初音未来洛杉矶演唱会后，以全息3D为卖点的初音未来演唱会“MIKUPA”强势进军东南亚。2011年11月11日（真・光棍节）的新加坡亚洲动漫展（简称“AFA”）中，MIKUPA进行了夜间演出，演出曲目包括《初めて恋が终わる时》、《アルビン》、《yellow》、《初音ミクの激唱》、《私の时间》、《右肩の蝶》、《メルト》等。初音未来与她的好友巡音流歌、镜音双子在舞台上载歌载舞，而观众也举起各自手中的荧光棒，在台下随着歌声的节奏挥舞着。虽然现场只有一半的座位区，低价票的观众只能在后排站着观看，但也丝毫不影响他们的兴致，表情流露的更多是兴奋与欢快。





▲演唱会现场依然少不了初音痛车。
►现场的周边商品，大多火速售罄。



▲演唱会的演唱舞台照片。



▲纵使身在后排，这些观众依然“狂喜乱舞”。

《初音未来 女歌手计划 扩张版》抽选会召开！

由于前作取得了相当不错的成绩，SEGA加大了本作的宣传力度，在发售当日于东京和大阪两地举办抽奖会，东京地区凡是当日来到位于秋叶原的SEGA大楼购买游戏的玩家都可以参加，奖品可是非常丰厚的哦。









▲小MIKU以及coser纷纷前来助阵。







▲丰厚的礼品。

◀▼SEGA本部也贴满了宣传海报。



▲现场排队的玩家。







3DS游戏《初音未来 未来计划》正式更名《初音未来与未来之星 未来计划》



3DS平台上的本作在CM初公布时就凭借初音可爱的形象而吸引了众多玩家的眼球，如今SEGA宣布了其正式名称为《初音未来与未来之星 未来计划》，预定2012年3月8日发售。本款游戏中MIKU的原型是GoodSmile旗下极具人气的粘土初音，游戏初回限定版不出所料地选择附送了迷你版粘土初音，以及文件夹等实用周边，可爱的初音在游戏中和现实中一同为你打气！同时厂商公布了一些最新的游戏画面，从画面中可以看到恶之P笔下最著名的《恶之娘》也收录在游戏中，镜音同样化作可爱的二头身粘土人，更多关于本作的最新消息敬请期待相关的后续报道吧！



■初回版附送可爱的迷你粘土人初音。

▼首次公开恶之娘造型镜音。





▲游戏中角色的全新造型。

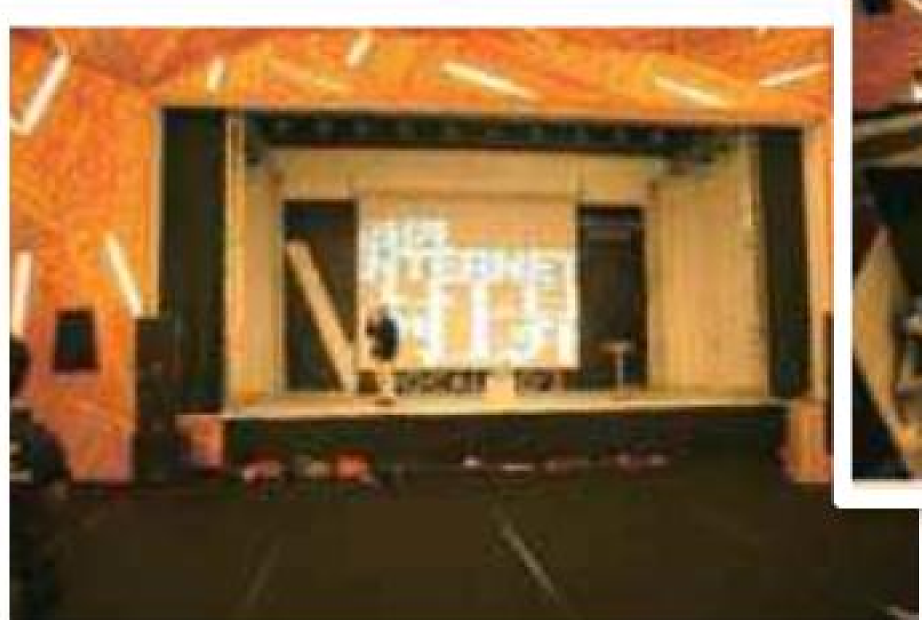
Vocaloid正式进驻中国！

随着《Vocaloid3》的正式发售，Vocaloid开始向海外进军，Vocaloid中国官方微博正式开通（http://weibo.com/Vocaloidchina），并于11月20日在上海举办了一场正式的新闻发布会，会上公布了Vocaloid3中文版发售的消息，并请来了V家之父剑池秀纪先生，现场还有大量V家COS、周边展示。同时近日公布开始征集Vocaloid3中文版形象，与MIKU齐名的中文电子歌姬也许就会在你手中诞生哦。



◀▼发布会现场舞台。









◀▲发布后幕后准备照片。



▲中文版初音会诞生在谁的手上呢?

乙女风向标

栏目主持：半夏

在之前的专栏中曾为大家介绍过《歌唱王子》（原名《うたの☆プリンスさまっ♪》）这款作品，由其改变的动画刚刚完结，制作公司趁热推出了类似外传性质的音乐类游戏《歌唱王子 音乐》，游戏中收录了由几位男主角声优倾情演唱的独唱歌曲和合唱歌曲，并追加全新的事件和CG，本辑专栏为大家介绍下这款游戏的攻略技巧，并为大家带来《歌唱王子》活动的最新消息。

本辑主题《歌唱王子》

《歌唱王子 音乐》



操作指南

玩过《歌唱王子》之前作品的玩家，是否还记得游戏中定期的音乐节奏测验，本作就是将这个迷你游戏扩大后的版本。游戏主菜单有几个模式供玩家选择。“MUSIC SELECT”是本作的主体部分，在这里可以进行音乐游戏，最初每个角色都只有一首歌，分为“EASY、HARD、PRO”三种难度，每个难度下又有星数不同的三种难度，任何难度下完成曲目达到评价S或者A就能够获得一颗角色红心，三颗红心能够开启一段角色剧情，并开放新的曲目和服装。完成特定的曲目能够开放合唱歌曲。具体歌曲开放条件见下表：

独唱部分

歌曲	出现条件
虹色☆OVER DRIVE!	《TRUST☆MY DREAM》完成
BLUE×PRISM HEART	《骑士のKissは雪より优しく》完成
アンドロメダでクチヅケを	《サザンクロス恋唱》完成
星屑☆Shall we dance?	《BELIEVE☆MY VOICE》完成
RED HOT×LOVE MINDS	《恶魔のKissは炎より激しく》完成
コズミックRUNNER	《オレサマ爱歌》完成
情热のデジャヴキス	《DESTINY SONG》完成
BRAND NEW MELODY	《虹色☆OVER DRIVE! 》完成
Knocking on the mind	《BLUE×PRISM HEART》完成
オリオンでSHOUT OUT	《アンドロメダでクチヅケを》完成
七色のコンパス	《星屑☆Shall we dance? 》完成
世界の果てまでBelieve Heart	《RED HOT×LOVE MINDS》完成
男气全开Go!Fight!!	《コズミックRUNNER》完成
Eternity Love	《情热のデジャヴキス》完成

合唱部分

歌曲	出现条件
永远のトライスター	《TRUST☆MY DREAM》完成
	《骑士のKissは雪より优しく》完成
	《サザンクロス恋唱》完成
无限のトリニティ	《BELIEVE☆MY VOICE》完成
	《恶魔のKissは炎より激しく》完成
	《オレサマ爱歌》完成
Welcome to UTA☆PRI world!!	《永远のトライスター》完成
	《无限のトリニティ》完成
	《DESTINY SONG》完成
AMAZING LOVE	《虹色☆OVER DRIVE! 》完成
	《BLUE×PRISM HEART》完成
	《アンドロメダでクチヅケを》完成
热情SERENADE	《星屑☆Shall we dance? 》完成
	《RED HOT×LOVE MINDS》完成
	《コズミックRUNNER》完成
ROULETTE	《BRAND NEW MELODY》完成
	《七色のコンパス》完成
DOUBLE WISH	《Knocking on the mind》完成
	《世界の果てまでBelieve Heart》完成
GO!×2ジェットコースター	《オリオンでSHOUT OUT》完成
	《男气全开Go!Fight!!》完成
未来地图	《AMAZING LOVE》完成
	《热情SERENADE》完成
	《情热のデジャヴキス》完成
マジLOVE1000%	《未来地图》完成
	（全曲完成）



1.剩余歌曲时间。

2.准线和按键提示，当准线和按键提示重合时要快速按下相应的按键，按错或者多按都会判定为POOR最后会扣分。

3.评价，如果能准确按对按键就会得到COOL评价，其次是GOOD，这两个评价会计入连击。
4.当前连击数。
5.连击最大数，最后会根据连击最大数给予加分。
6.获得评价总数。
7.总评价和当前歌曲角色，角色会根据玩家表现做出不同表情，如果是多角色可以在乐曲开始前选择。

在“LIBRARY”模式下玩家可以查看游戏的次数、时间、综合评价等游戏情报，也可以查看各角色剧情、CG；欣赏游戏音乐、动画；进行超难度挑战等等。

在“CUSTOMIZE”模式下玩家可以购买已经开启的角色服装、背景等等，并为心仪的角色进行换装。



“TUTORIAL”是新手教学模式，可以在这里熟悉游戏的操作。



玩后感



▶笔者想要触发翔的全部情节，却被高难度的歌曲卡了很久。

游戏完整收录各个角色的代表歌曲，弥补了前作游戏中只有音乐没有人声的遗憾，能够听到多名声优倾情献唱，对恋声一族来说绝对是大饱耳福，游戏中全新的事件和CG对粉丝来说也是非常不错的福利。但游戏整体偏难，按键提示小而紧凑，任何多余的输入都会被扣分，换行的时候很可能错一个而扣分无数，并且没有任何帮助道具，对不擅长音乐类游戏的人来说不是很亲切。另外如果要触发某个人物的剧情同一首歌至少要通关3次，很可能让玩家对非本命人物的攻略望而却步。

《歌唱王子》in namja主题餐厅活动！

namja是位于东京著名的池袋太阳城，由Bandai出资经营的一家主题餐厅。为了庆祝《歌唱王子》动画版DVD和BD的发售，在这里举办了《歌唱王子》主题庆祝会。在展出间内，玩家可以在这里买到和动画相关的一系列料理、周边，下面就让我们看看走进现实中的王子殿下们吧。



◀等身大看板在迎接玩家。



原创主题甜点和食物登场！



宛若音也的笑脸一样的圣代



《真爱1000%》主题果汁饮料



▲▶根据各个角色印象颜色制作而成的果汁。

结束语

《歌唱王子》在日本的人气相当不错，甚至以它为主题的同人展会门票也一票难求，虽然是一款乙女游戏，却在不同的领域发展着，新作《歌唱王子出道》也即将推出，不知道动画会不会有第二季，如果能更改一下主角眼睛的颜色，小编我还是十分期待的。

掌门人

大家好，又到了“掌门人”的时间了。话说大家知道马修我每辑做哪个栏目时间最长吗？答案就是“掌门人”，虽然页面上只有6页，但却要把每个读者的来信都看到。大家寄来的信确实没地方全部刊登下，但小编却可以逐一都看遍，所以，只要寄到，大家就不用担心会不会被小编看，都会看到的。写下这辑“掌门人”时，马修我的PSP版《电车GO》的坑也终于填完了，新的掌机时代即将全面拉开，大家也抓紧填坑，别给自己的上一个时代留下遗憾哦。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

按照攻略打

我和一哥们都在攻略女生，吾辈按照“《轨迹》系列”的打法，不断做支线任务积攒BP，成功上位；那哥们用AVG的方法，到处引发剧情，结果打出和那女生同寝室姐们好上的结局……汗！

北京 政宗样

白菜：这么重大的问题你竟然来请教鲁叔？

阿鲁：其实《轨迹》也可以和不同女性达成结局，不想尝试一下么？

纸鸢：懂了，鲁叔当年就是这样攻略鲁婶（们？）的。

马修：鲁叔玩游戏无数，攻略女生方法当然很多很多很多……

长发

终于下定决心去拉直头发，在理发店蹉跎三小时后终于完工，结果第二天立马引起围观……果然十年不换一次发型的我太懒了。拉直的原因是判断COS土方岁三时要不要买假毛。如今长发及腰，应该是用不上了。月姐姐头发最长的时候到哪里呢？

南宁 猫猫

马修：哟，猫猫同学是COSER。

酷洛洛：这……要上一辑“游俏小筑”么？

白菜：这个问题很尖锐，坐等答案。

胧月：我头发最长的时候跟凉宫春日差不多，不到腰。

半夏：月姐姐头发最长时的照片堪称编辑部内传奇，每个新人都曾被某神秘人物私下布教过。（小声说：纸鸢你要是没看过来密我哦。）

阿鲁：我都没看过。

白菜：同样没看过。

苍穹：我也没看过。

半夏：（－0－）你们太落伍了。

只言片语 《掌机王SP》从高中开始买，现在上大学了，继续买。（苏州 臣）

掌门话题 各小编生涯中的第一篇游戏文字


LIKY 应该是GB版《口袋妖怪 金》的复制妖怪的秘技，当时发现在联机传送妖怪时，传到中途强制重启游戏，可以让两边卡带都保留妖怪，因而称为“复制妖怪”。当时也是从其他游戏中得到启发然后研究出这一秘技，立刻将这一超级大发现写明详细步骤发在游戏论坛，可算是自己的第一篇系统的游戏文字。


马修 大概是1995年吧，那时玩游戏玩出点心得、发现个秘技，就跑去文具店买一摞稿纸，把心得和秘技写了下来，一页都没写满，然后忐忑地贴上邮票，扔进邮筒给当时的游戏杂志投稿。可惜的是没有留任何草稿，以至于10多年过去，我写的那个心得秘技到底是什么游戏的都忘了。至于结局，肯定是石沉大海了，为此还消沉了好一阵子……


纸鸢 其实我在上小学的时候就已经有过给儿童杂志投稿并被选中的美好经历，而且至今还清楚地记得第一笔稿费的数目——15元，因为那张承载着我“人生第一桶金”的“贵重”汇款单被我放在床头柜上供了大半个月；而真正撰写的第一篇游戏相关文章，则是我个人给《掌机王SP》的第一次投稿，是一篇访谈，采访的对象是几名以一己之力完成掌机游戏汉化的个人汉化者，我负责联系他们，然后和他们逐一对话，最后将对话内容整理成文。现在想想，原来我最初是以记者的身分参与《掌机王SP》的。


苍穹 小的时候就喜欢带着纸笔去书店，把杂志上列出的游戏秘技抄写下来，回来整理成册。要说自己写的第一篇游戏相关文章则是在初中，隔壁班一同学找我借了张红白机的RPG卡带，玩不过去于是每天下课就跑来问我该怎么打。个人被问得实在有点烦了，遂用自习课的时间手写了一份攻略给他，大概写到那款游戏的中盘，只可惜当年的手稿都遗失了。后来真正决定要做游戏编辑并开始正式写稿是在大学，筹备了整整20个月才盼来了机会……


阿鲁 本人的第一篇游戏相关文字是多年前在Levelup论坛发布表的一篇《银河游侠 导演剪辑版》攻略，由于之前的《银河游侠》自己玩得近乎完美，而“导演剪辑版”的迷宫又是各种简化版，因此在制作“导演剪辑版”时没多大压力，就是由于当时没有相机，搞得最后只能用手机拍照截图。那也算是我踏上成为编辑之路的第一步吧。


白菜 虽然投身网络的时间很早，但真正在网上写下第一篇游戏文字却是在2004年。当时在某位版主朋友的邀约下，注册了到某个大型游戏论坛中，又因为某款游戏深得胃口而在当时不断发关于该游戏的心得。最后终于整理出了一篇心得攻略，也获得了精华级评价。自己的劳动成果得到认可是非常开心，于是就在该站常驻下去了。虽然7年以后的我已经很少在上面发言，但仍然记得当年带给我感动的那一天，也成为了今天我继续写稿的动力。当然，当上小编以后再去看以前自己发的帖子，发现还真是……


乌冬 第一篇关于游戏的文字应该是大学时期整理的《口袋妖怪 红・蓝宝石》的精灵个体资料，主要包括了筛选精灵的个体值以及努力值记录，不过由于都是一些数据记录，还算不上文章，要说文章的话是后来为网站写的评测类软文。

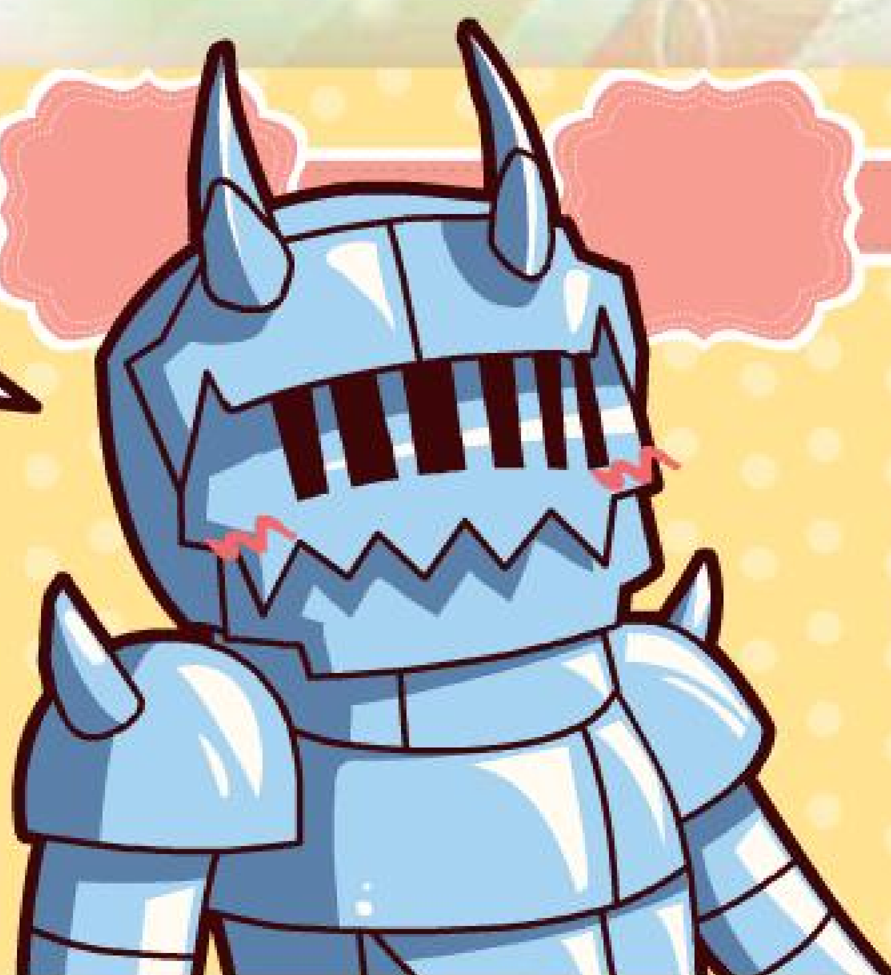

胧月 接触游戏虽然很早，但幼年玩而无术，真正去钻研游戏还是从大学开始。动笔开写是6年前应聘“掌机王”的时候了，其实也是个完成度很低的半成品——《重生传说》大约1/4剧情的逐字翻译，现在回头看完全是个黑历史（各种意义上）。各位是否觉得用家用机游戏文章应聘掌机书刊颇为搞笑？也未见得，后来NBGI就在我的感召之下推出了《重生传说》的PSP版。


酷洛洛 如果是最初的话应该是高中吧，当时玩一款叫《洛奇》的网络游戏（如今国服依然营运中），也算是国服里第一批开荒人，写的是一篇有关魔法箭+反击技巧对地下城（相当于现在的“副本”）中某些怪群产生AI BUG，以及其中具体的操作和注意事项，方便玩家可以一人的情况下挑战该地下城，由于第一篇心得就获得官方论坛所谓的“加精”，年少单纯啊，很是开心。现在想起来，也正好应验这句话：一个人的快乐，不是因为他拥有得多，而是因为他计较得少。


半夏 第一次写和游戏有关的东西，是很早的时候翻过《金色琴弦》的一篇同人，正式写东西则是应聘编辑时的一篇“黄金眼REVIEW”，可惜选择的游戏太过久远，恐怕永远都无缘登上杂志了……

指点迷津

看到有人在交流空间里“脱光”了，我表示压力很大啊，就算加了妹子也不敢与其聊天，果然只有二次元的世界适合我么，这种时候在玩AKB48的鲁叔应该能帮我指点迷津吧！该如何跟妹子交流啊。





ZERO


白菜： 鲁叔，快去指点迷津，你宅AKB48那么久，这点小忙不在话下的！


阿鲁： 如何正确与妹子交流第一步：和她聊天。



画得不好，请见谅，其实我也不是很会画画，但送给半夏姐姐，希望把“乙女风向标”做得更好，也祝《掌机王SP》大卖。

by佳

半夏：感谢这位读者，本体画得很像，不过我的头发是黑色的哦。。

苍穹：对动漫不熟的我问一下，头上立着的那一根是不是叫“呆毛”？

白菜：对。

纸鸢：这个世界上竟然有苍老师不熟的东西？

苍穹：多了去了，我又不是蓝猫……

胧月：苍老师有专攻的，你以为。

半夏：我头上居然还有这个东西！第一次发现哎！

好朋友

几个月前，上面班有个人下来问我：“你玩GBA还是NDS还是PSP？”然后我俩就好上了，从此每天中午吃饭到睡觉前都一起玩PSP，不过他是玩《MHP3》的，所以等我过了《三国》就玩《MHP3》。更恐怖的是他居然是我老乡，我们小学还是隔壁班的。

玉林 翔天者

白菜：我现在关系最好的一个朋友在小学时曾经计划在校门口打劫我。

半夏：好上了？

马修：我就知道那三个字会被半夏盯上……

打牌

同桌带来了他的3DS，他玩得不亦乐乎，拿出AR卡玩小游戏……忽然，一个叫校长的人出现了！他拿起AR卡训斥说：“小孩子打什么牌！”雷得我快死了。

深圳 RG王子

胧月：果断要承认自己在打牌。

白菜：你同桌这招高明，用AR卡片吸引注意力，保住了3DS。

酷洛洛：何解小孩子不能打牌……

阿鲁：真巧，我们学校也有一个叫校长的人。

我向同学推荐《心跳回忆》时，在课堂上将PSP拿出来，结果被收了。下课后我诚心认错，老师却一口咬定我浏览的内容不健康，我问为什么，他却说“我就是看不懂日语。”555……

江苏 Dark-Wings





白菜：根据以前老师们的表现，我断定收你机器的老师是个年龄比较大的吧。

马修：现在还有人看到动漫小人就说不健康的？

乌冬：这种情况是百口莫辩的。不知道现在这位读者的PSP怎么样了，以后吸取教训，不要在上课时招摇了。

阿鲁：你就把角色的对话编成一个温馨的故事告诉你老师，这样不管他看不看得懂日文，你都可以证明你玩的游戏是很健康的了。

只言片语 期待《FF X》的HD版，因为又可以看到尤娜了——就这么简单！（马鞍山 Rocketboy）

170辑读者调查之关于新小编纸鸢

目前没有意见，我想问的是他几岁了？

海口 刘锐满

体形是不是很胖（或者肥）？

漳州 Y.C.G

时间真是一种奇妙的东西，我现在正在看《SP》第119辑和《UCG》的TGS 09特刊，请将《SP》119辑翻到122页……以上类似的经历我曾经经历过N次，只要看最新的和两年前几辑，就行了。

杭州 Deethroat

小编形象何时出来？主攻什么游戏？

北京 郝俊

1.喜欢玩什么游戏？会不会和鲁叔一样猥琐？2.精通什么类游戏？3.是任饭还是索饭？

厦门 天の包子

纸鸢是男生吧？为什么要用女性化的笔名呢？

玉林 皇帝

怎么不直接叫风筝？

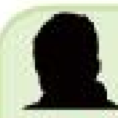
兔斯鸭

纸鸢原来是学什么专业的？进编辑部前做过什么工作？跟游戏有关么？

沈阳 过去的铳弹

又一个苹果饭加入"掌机王"了，同好的说，话说纸鸢你什么时候决定小编形象？还有你擅长什么游戏？

韶关 黑暗宅男

纸鸢："兔斯鸭"说得很对，"纸鸢"听上去是有些女性化，但其实就是风筝的意思，同时也是我真名的谐音。目前喜欢和精通的游戏都是体育类，此外对《马里奥》这样的ACT也比较有爱。立场上，我既是任饭也是索饭，而且还是苹果饭，嘿嘿。

170调查之说一件你引以为豪的事，并指定任一小编表扬。

玩《MHP2G》时训练所雷弓杀轰龙，7分45秒无伤，求LIKY表扬。

广州 拂晓

LIKY：这个成绩挺不错了，表扬一下吧，哈哈，不过还是有提高的余地哦，最好成绩应该可以打进5分钟内，向着这个目标努力吧。

两天学游泳，十天能不间断游1000米，鲁叔你尽情地表扬我吧！我受得住！

茂名 风雷

阿鲁：厉害哦亲！短短10天时间不但学会了游泳，还能一口气游这么远，这不光是有没有体力的问题，而是毅力的展现！今天你能游泳1000米不间断，明天你就能通宵学习不耽搁！市重点，那是什么？至少省重点起，还得是保送，学费全免外加每年2万奖学金，毕业后学校出资到国外深造。21世纪最缺的是什么？毅力啊！

PSP内永远留有歌姬的游戏，还有张正版UMD，这张初回限定版是我饿出来的，家里的那堆关于初音的PF也是如此，半夏也对V家很感兴趣吧，来予以表扬吧！

武汉 Ti-F

半夏：我也想要初音PF（T-T），这位同学意志相当坚定，我就永远不可能从牙缝里挤出周边来，不过要注意身体哦，身体是革命的本钱，歌姬也希望自己的主人永远健康开心哦。

《普利尼 我当主人公可以吗》全勋章。指定小编：乌冬。

上海 郑一帆

乌冬：恭喜你，你现在已经是魔界最凶了。

公司发年终奖励，笔者伙同其余N名男同事下楼扛色拉油，240箱啊！这民工经历，指定鲁叔了！

沈阳 赛伯拉斯

阿鲁：这位同学看似民工的经历，其实一点也不民工。天将降大任于斯人也，必先苦其心志、劳其筋骨……240箱色拉油可不是个小数目，要是你们不去抬就有可能落在其他人的头上，要是落在瘦小同事的头上吧，你于心何忍；要是落在女同事的头上吧，你看着也心疼；要是落在领导头上吧，你还想不想混了？扛了色拉油不但可以促进同事间的和谐，还可以增进与女同事之间的亲密关系，更可以让领导刮目相看，所谓民工经历实乃大智若愚也。

本人比较自豪的是曾经有一次在连续42小时未休息的情况下，骑车去学校参加广播操集训，然后放学后在混乱+睡眠状态下骑车回家，并在途中买回了两个菠萝当甜食。指定：白菜。

郑州 苍翼

白菜：你甜食竟然能吃下两个菠萝，菠萝我一次吃半个就会觉得嘴很涩，实在太令人佩服了。

上高中后没有课外时间，学校周末要补课，周边又没有邮局……于是为了及时把回函寄出，每周二下午最后两节自习课我都向班主任请假回家（目的是到家附近邮局寄信），理由一次换一个，次数多了有天周二下午班主任竟主动把写好的假条给我（感动）……最后，我要听鲁叔发自肺腑的感言……

南宁 小智

阿鲁：这位老师可真算得上是仁义之师啊！明明知道你撒谎却不拆穿，还亲切地给你批假条此乃仁；你忘记写假条帮你补写假条此乃义，如此仁义之师教导出来的学生自然没得说。补不补课不重要，重要的是对得起自己的良心，你要是成绩不好老师能让你出去么？而且如此仁义之师教导出来的学生能成绩不好么？这就是一个良性循环，以后就得多请假，多寄回函，你有知识你自豪（以上文字由文字编辑器自动生成，言论与阿鲁无关）！

成功把一机友拉入AKB48这个坑并让他买了两本《友摄》以及订了23rd，鲁叔，你懂的。

海安 小帅仔

阿鲁：要知道拉朋友入坑有几大好处，其一多了一个志同道合的人，闲来无事也多一个聊天的对象；其二可以和对方交换资源，比如买个书什么可以大家一起欣赏，这样也可以节约不少资金用来败周边和生写真；其三就是如果对方败生写真的话还多一个可以集换的对象。如此多的好处用一张生写或一本书就拉其入坑实在是太划算了！AKB48的壮大就需要像你这样的志士来推动！为了推广AKB48，有时候牺牲一点小利益也是在所难免的，我们的读者中就有人用生写真诱惑其好友入坑……等等，那个人貌似就是你吧……

曾经在街机厅玩《机器战警》，花了2元钱打到了最后一关，这个成绩对我这个动作游戏苦手已经相当不错了。我指定马修给予评价。

上海 顾春军

马修：相当不错的，同是街机动作游戏苦手，我为你骄傲。

上次修小P的时候，发现正前方有一女子在掏一对情侣的包，于是咱装作认错人去拍那个男生一下，把扒手吓走了……苍穹锅锅，不说点什么吗？

贵阳 孤狼

苍穹：好汉请受我一拜！离去的时候不知道你有没有向那对情侣说明原委？还是只留下一句"你就叫我红领巾吧"。

玩家画廊

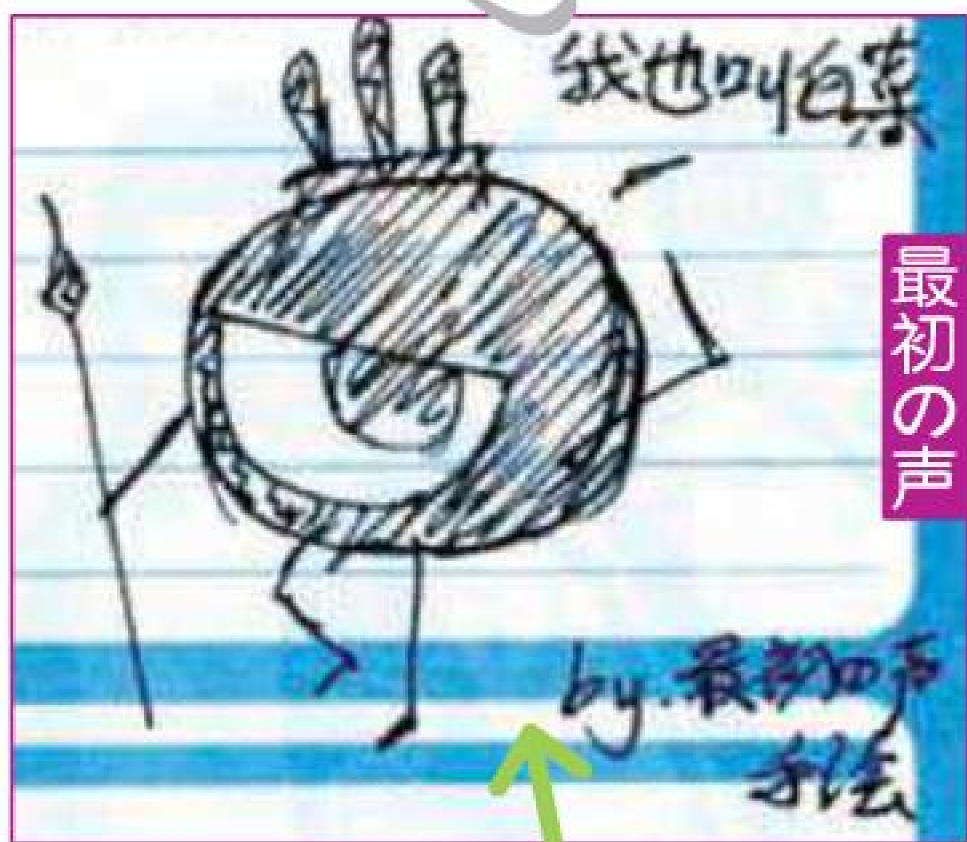


马修：大名气的皮神被猥琐化的次数也是非常多的，那眼神……



马修：斩月，看起来是把暗器。

武汉 肥子



最初の声

马修：一个也叫白菜的啪嗒嘭么？



天津 才子

马修：这个浓眉大眼的PSV看起来好精神啊。



重庆 2aRS

马修：Q版的轰龙，属于凶巴巴但不吓人的那种可爱。



你一言 我一语

有谁知道阚这个字吗？我们老师就姓这个。

江阴 一醉方休

马修：当然认识啦，小时候我有个同学也姓这个，不过包括他自己在内，我们都误读成三声。如果读音正确，这同学起码不会得个“侃大山”的外号。

最近在一机厂实习，去的第一天给我们看事故纪录片，各种惨，让我对我以后的人生规划产生了极大的影响，唉……本来是抱着去看最新式塔克东西的心情去的。

1：新：1

马修：在人类创造的各种机械文明面前，人类自己都是很脆弱的，所以为了能好好玩游戏，大家也要在工作和生活中提高警惕注意安全啊。

我现在高三很辛苦，觉得时间很慢，请问小编们高三如何过的？

天津 天之痕

马修：给自己设定一个短期目标就好了。比如一周内把古代史先秦部分吃透啦，数学要做满多少题啦……说白了就是把长期目标划分为短期目标，这样一来，你甚至会觉得时间很不够用。

终于把小3请回家了，激动啊！终于告别了“无机人士”这个称号了。小3，我会好好照顾你一辈子的。小3，爱你！

石家庄 小猛

马修：这就是传说中的“小3告白书”啊。

话说山寨手机的喇叭那么响，可游戏机却那么小声，是成本问题，还是……

玉林 陈海松

马修：不止游戏机，国外及台湾的手机的铃声也都不大，甚至于不开震动都不知道有电话打进来。个人认为，应该是厂商照顾到公共场所中的环境吧，而山寨机不考虑这些也可以理解……有市场嘛。

某日上课玩手机，没看到老师在门外……于是杯具了。

铜仁 阿道夫

马修：手机应该很好要回来，要是掌机的话，估计起码要期末考试后才能要得回来。

工作上经常遇见不喜欢的人，小编们遇到讨厌的人会采取什么办法呢？

石家庄 Lininer

马修：最好的方法就是——可以不喜欢那人，但不必去讨厌。

祝小编出门捡钱，吃个双黄蛋，看到回函表就发工资！哈哈！

上海 蓝星人

马修：巧了！看到这篇回函时，还真的在发工资。

大学呆的最多的地方，竟然是寝室，悲惨啊！

广汉 刀子

马修：在寝室能呆出成绩的话呆着也无妨，否则就多出去走走啦，阳光明媚空气清新还有大学校园里才能大量出现的大学女生。

期中考试考砸了，老爸一怒之下把小P给砸了，我对这个世界绝望了……

铜仁 张帆

马修：小P砸了可以再攒钱买的，别这么轻易就绝望嘛。

玩了《游戏发展国》，开发一款游戏确实很难啊，不过越玩越有趣了。

南宁 钟荣东

马修：那款安卓游戏么？如果你真正入了游戏开发行业，每天都接触，其实也会很快融入的。

上个期末考试前，在紧张复习时准备看一下《掌机王SP》来放松下，当我正坐下时，发现眼镜被坐碎了，1000大洋啊！

深圳 粤B

马修：下次小心点啦，话说现在眼镜都这么贵了么……

我的NDSL入手不足半个月，触摸屏已经不堪入目了，幸好有一张保护膜，否则可就……不知道你们玩是否有和我一样的遭遇呢？

开平 钊哥

马修：会不会是你用的组装贴膜的原因啊，原装膜还是很耐用的。

只言片语 书店到学校有15分钟的路程，为了买《掌机王SP》我跑了三次书店，三次后觉得精神好，腰也不酸了，学习也有动力了。（清远 洪博）



上海 蛤蟆闲人

马修：原来是面壁思过，我第一眼看到时联想到的是“禁止随地……”



邯郸 Athens

马修：是自画像的话，那Athens同学还是个眼镜娘呢。

马修：这图如果不细看幽灵的表情，会有凉飕飕的感觉。



上海 山芋之魂

马修：这个是眼镜男，貌似正在无语中？



平乐 豆腐

马修：这个第一眼看上去我想到的是X光片，好吧，鲁叔赢了。



天津 Ciotto

马修：脑后面的一撮头发，是扎起来的吗？



西安 枫叶中的传说

悲苦专业

高中毕业读大学了，终于有时间回调查表了！不过我这个专业很悲苦，你见过一周有二十几节数学课的么？高中都没上过这么多数学课，学统计的孩子伤不起啊！要赶数学分析作业，没时间认真填调查表了，相信我，下次会认真填的。

重庆 小i

苍穹：大学一周五个实验，还都是安排在晚上做的飘过……

马修：本人天生对数字头疼，大学偏歪打正着学的财会，可惜那时没有“伤不起”这词来表达我贯穿了整个大学时代的苦悲心情（TT）。



阿鲁：我觉得你能写这么多字已经够认真了。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

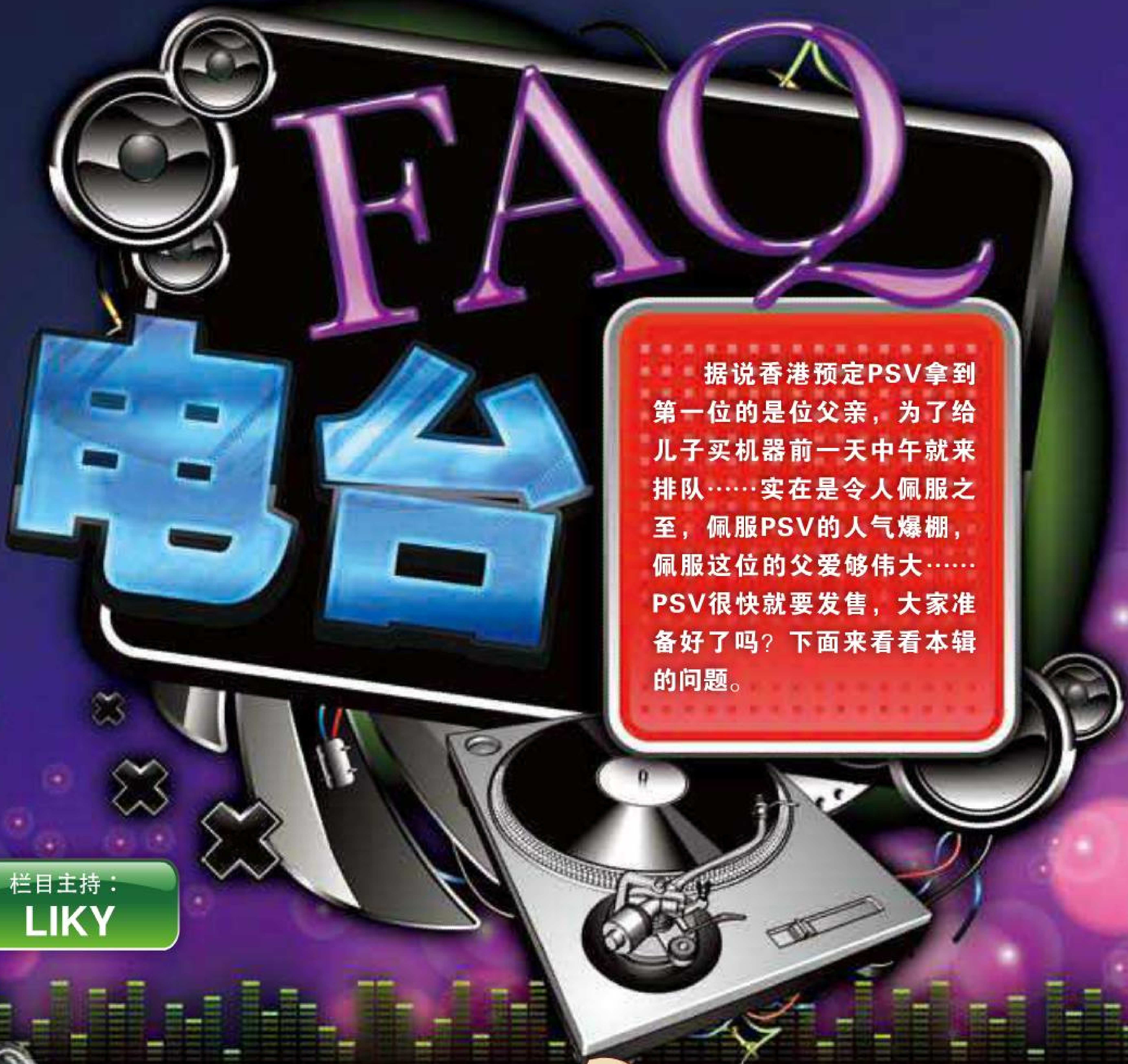
笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
一	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、46、55辑、第62、63、65～69、71、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、104～115、130、131、133、135、148、154～158辑，定价：9.8元，159、160、162～165、169～172辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15～20、28、29、38、40～49辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.14》定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9～12、14辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 膜拜白菜，这个世界的土豪真可怕。（福州 Chaos）



据说香港预定PSV拿到第一位的是位父亲，为了给儿子买机器前一天中午就来排队……实在是令人佩服之至，佩服PSV的人气爆棚，佩服这位的父爱够伟大……PSV很快就要发售，大家准备好了吗？下面来看看本辑的问题。

栏目主持：LIKY

游戏的记忆棒会不会越用越小啊？我的记忆棒感觉没下多少游戏就满了，可计算一下游戏容量感觉差了不少……另外，我的小P买了好多年了，电池电量用不了多久，有必要换电池吗？换什么样的比较耐用？

郑州 王豪

玩PSP时很多操作都会在记忆棒中产生新文件，包括游戏的存档文件、截图文件、金手指文件等，这些都是要占用记忆棒空间的，所以随着慢慢使用，记忆棒的空间肯定会越来越小（尤其是经常截图的话），可不要以为记忆棒只有ISO占空间。关于电池，用了好几年了电池容量肯定下降，可以考虑其他品牌的电池，原装电池价格贵不说，而且基本都是二手，不用考虑。

《超级马里奥3D大陆》的8-2中，一开始的拐角处有一个跳上去就朝目的地去的棍子，跳上去又跳回陆地的话，棍子就不等你自己走了，之后也不回来，这算是BUG吗？如果不算，那么除了自杀，还有没有别的解决方法呢？

沈阳 汪亮

这种机关在平台动作游戏中其实并不少见，不能说是BUG，你没有跳上去的话（包括你故意跳上去又跳回来）等同于你失败，除了自杀，你只有自杀。

《MHP3》中的道具“山菜组交换券”可以在山菜爷哪里换到哪些道具？

广州 柯振洋

“山菜组交换券”分为钢、银、金3种，而且在不同地区换得的道具也不相同，具体如下表：

溪流
钢之山菜组交换券 → 打火石
银之山菜组交换券 → 雷狼龙的逆鳞
金之山菜组交换券 → 雷狼龙的碧玉
砂原
钢之山菜组交换券 → 潜口龙的头壳
银之山菜组交换券 → 雌火龙的逆鳞
金之山菜组交换券 → 雌火龙的红玉
水没林
钢之山菜组交换券 → 水兽的头冠
银之山菜组交换券 → 迅龙的骨髓
金之山菜组交换券 → 尾槌龙的仙骨
孤岛
钢之山菜组交换券 → 雌火龙的棘
银之山菜组交换券 → 火龙的逆鳞
金之山菜组交换券 → 火龙的红玉

只言片语 业余时间中，ACG是头名，其中GAME属于头名中的头名。（太原 Lelouch）

冻土
钢之山菜组交换券 → 毒怪龙的爪
银之山菜组交换券 → 轰龙的头壳
金之山菜组交换券 → 恐暴龙的宝玉
火山
钢之山菜组交换券 → 赤甲兽的蛇腹甲
银之山菜组交换券 → 爆锤龙的骨髓
金之山菜组交换券 → 爆锤龙的红玉

我刚买了日版3DS，又买了R4的烧录卡，那个JS说不能上网，一上网烧录卡就不能用了，是这样吗？邂逅通信是怎么开的？我的灯一直就是暗的。还有我的3D灯即使关了3D但灯还是亮的，没有问题吧？

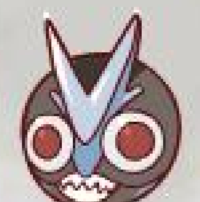
河北石家庄 周尧



3DS登录e商店后会自动检测并更新系统，这的确会导致烧录卡无法使用，如果烧录卡厂商有即时更新对应内核的话还可以继续使用。不过按照《超级马里奥3D大陆》的做法，以后的游戏卡带内也很可能会内置系统更新文件。通信指示灯惟有在接收到信息时才会亮起，邂逅通信为绿色，无意识通信为蓝色，平时携带在身上时也请保持无线开关处在打开的状态。关于上屏右侧的3D指示灯，是用来表示当前画面是否有3D效果的，因此无论玩家是否打开了3D开关，只要当时的游戏画面支持3D显示，那个灯就会自动点亮。

请问PSV在香港上市后，内地会多久有货？会比香港的售价贵多少呢？请小编做个预计！我们好有个心理准备。

江苏苏叶 小歪



由于日版17号就正式发售，如无意外内地会在23号港版发售前就有货，至于价钱嘛，肯定被炒得老高。不过就算港版发售，这批货到内地也不会便宜多少，预计人民币售价=港版官方报价（不折算汇率）+100～400不等，多久后能回到正常价位，还要视乎当时的供求情况，当然这也只是酷洛洛的个人预计。

如何购买日版、美版游戏及周边？如何提取游戏中的图片？大陆如何购买港版PSV？《UCG》的腾讯、新浪微博已经上线，《掌机王SP》的微博什么时候才能上线呢？

广西 砚秋



日版、美版游戏在一般大城市的游戏机实体店都会有销售，当然价格很可能偏高一点，最简单的方法就是通过淘宝等网络渠道购买了，不过一定要小心被骗，坚持找信誉好的店，使用淘宝专用聊天软件和卖家沟通，基本上就没什么问题。提取游戏中的图片如果是指提取掌机游戏的话可能会比较复杂，因为掌机游戏中的图片大多经过加密处理，需要专业的解密软件。推荐使用最简单的截屏功能，很多金手指软件都附带该功能，如果是NDS游戏也可以使用模拟器截图。港版PSV如果供货充足相信不久之后就会源源不断地流入内地市场了，另外如果有机会去香港同样也可以直接实地购买。《掌机王SP》的微博早就上线了哦，在这里打个小广告：http://weibo.com/pgking 这个是我们官方微博的地址，会及时更新一些《掌机王SP》的相关消息，欢迎大家关注。

3DS游戏的售价大概在什么水平上？

江苏 春春



翻看《掌机王SP》最后几页发售表就可以找到答案了。最新的日元汇率，1000日元约等于82元人民币。一般的游戏售价大都在4800～6000日元这个区间，也就是人民币393～492元的区间中。但也不排除某些软件特别贵，例如延期到2月发售的《新·深爱》，售价就为6980日元，约等于人民币572元。至于美版游戏，因为汇率关系，常常会比日版便宜50～100元人民币左右。

恐暴龙的大牙为何如此怨念，刷了7只才拿到3个，我明明RP还行，第一次打上位雷狼龙就拿到2个碧玉。

广东汕头 王森



恐暴龙的大牙其实不算啥怨念物，关键是要破头（需破两段），这样就有50%的几率奖励大牙，而剥取本体的话则是11%，所以相信王同学不是RP不行，而是忘记破头。

我的3DS摇杆下面有一个裂缝，不可能是人为的吧，JS说是我弄的也不给换，不会有太大问题吧？（《掌机王SP》有微博吗？小编们有吗？求公布。）

石家庄 周尧



应该问题不大，只要不影响使用就没事。《掌机王SP》有官方微博，见上，至于小编微博嘛，有心自然能找到。

PSP上的《真·三国无双 联合突袭》中的“转生”，可以转生成小乔吗？

玉林 皇帝



在“转生”的地方可以转生成任何角色，当然也包括小乔——前提是该角色已经可以选用。



本次栏目由胧月详细讲解校稿这项工作，各位千万不要小看了校稿，这可绝不仅仅是“改错字”那么简单。各种文字工作都离不开平时的积累，校稿也同样对文编的综合知识、能力有着不低的要求。“阳光学园”到本辑也将暂告一个段落，如果这短短的十辑栏目对于想成为游戏编辑的读者有那么一丝帮助，或者有让各位多少了解到一点小编们的工作情况，还请在回函表中写上您的评价和建议，帮助小编把其他栏目办得更好！

校稿注意事项

文 胧月

校稿是编辑工作中门槛最低、却也最难尽善尽美的工作。大学不设游戏专业，同样也没有校稿专业，若说“会玩游戏就能写稿”，那么同理更是“认字就能校稿”——相当一部分的人应该是这么想的。诚然，如果你受到了不错的基础语文教育，在校稿方面便有得天独厚的优势。以“的、地、得”来说，大约从七八年前的高考开始就不对它们的用法区分作要求了，一些较为年轻的编辑无法把握，在《掌机王SP》的所有稿件中却都必须对号入座。简单地说，名词前“的”，动词前“地”，动词后“得”似乎是没错的了，但是有些可名可动的词汇会打破这一法则。比如“扩散”在“病毒的扩散”中作名词，“迅速地扩散”中作动词；“病毒迅速地扩散着”和“病毒迅速的扩散令城市化为人间地狱”……以上这些例子说明，确定了定语、状语、补语的成分才是最保险的方法，除了死记硬背，长年阅读积累下的语感至为重要。某历史老师说过，打小看《红楼梦》和打小看漫画长大的，文学素养必然不在一个层面。这里并非歧视漫画，只是说，无论是生硬呆板的语文教学，还是大量的课外阅读，对写稿和校稿都有很大帮助，这绝非学究之言。只是文学素养不好强求，短期内提高也很困难，那么下面就谈一谈校稿时常遇到的几类可突击解决的问题。

一、非正常普通话的泛滥（含标点），包括网络用语、日语和地区方言。年轻人很少有不碰网络不聊天的，期间会养成诸多不符合出版要求的坏习惯。比如喜欢用“。。。”代替省略号、用冒号代替比号、句末喜欢用“～～～”、感叹号连发等，都不符合规范。此外诸多谐音词，如“杯具”、“神马”、“内牛满面”，至于“尼玛”、“碉堡”这些除了不规范外，自身就很不文明，都是校稿时的重点打击对象。偶有例外，那就是“掌门人”及其附属子栏目，出于活跃气氛的目的，偶尔出现无伤大雅的谐音词，但骂人话必然要删。ACG圈的人喜欢用日语，“达人”这种算差强人意，但略显晦涩的，如“目指”、“决着”这些是一定要改的。看到这类词汇，我会调侃一下负责编辑：“我不懂日语，怎么办？”

二、不健康内容。除了上文提到的骂人话不可出现外，色情、过度暴力的语句和图片绝对需要删掉，所以大家不要想在“游戏美图秀”里看到马赛克图、牛奶图这种网络见怪不怪的擦边球，这是我们不能放、也不敢放的。在叙述一些游戏的场景时，如不可避免地要描述战斗场景，切忌对出血、负伤作细致描写。此外政治和宗教虽不是不健康内容，但涉及诸多敏感词，务必避开，有道是“只谈风月，勿论国事”。

三、泛地域化、泛绝对化，这一类有可能引起玩家不满的非客观语句，不得出现。各位应该明白什么叫地域性发言，游戏术语管它叫“地图炮”，比如谈日本人必扯变态、声优长相必然瞎眼、南京老太都无良、上海歧视外地人……这些不用多说，大家都懂，好在此类错误在咱们游戏书中极少有温床可供滋生。但泛绝对则是个不小的问题，即缺乏数据支持或讨论不能够被量化的特质，比如“《最终幻想》已沦为二线品牌”、“××游戏绝对是PSP上的第一神作”，前一句属于论坛上跟风式的人云亦云，毕竟这年头不踩一下《FF》都不好显示自己是个高端玩家；后一句我就完全不懂了，要不先开个“什么叫神作”的命题



吧，从哲学层次谈起。

四、越能力造句，也称“跨级打怪”。文笔是流出来的，而非造出来的，甭管你重文重理，写出的句子都不要超出自己的驾驭范围。平实乃至平淡都不是问题，怕的就是为了彰显自己的文笔而刻意堆砌辞藻，云里雾里说一大通，却不知要表达什么，徒增阅读疲劳。不懂的成语别乱写、八绕九曲的典故用完麻烦解释清楚，这儿不得不提“空穴来风”这个流行成语中的牺牲品，甚至连主流媒体、网络词典都在180度地歪曲其意思，既然总有读者会理解错，索性就不写它了。

实话说，以上四点不可能将校稿时会出现的问题全部包括，只是四个大方向。这么多年的校稿经验告诉咱，只有你想不到的错，没有不可能的错，因此校稿的门槛虽然最低，却最考验编辑的综合素质。没有全才时，只能三个皮匠齐上阵，利用多层过滤的方式让一份稿子经历4～5人的校对，技术型编辑纠正技术、文艺型编辑纠正语句，然而要想彻底根绝错误却好比黄金提纯，校稿的难点就在这里。

话题

小编话题：校稿时发生的各种事


胧月：伊娃姐姐擅长美式游戏，经常写出不黄但暴力的文字。还记得某iOS游戏的解说词，细致地将断头到开膛的过程写得怵目惊心、如临现场，吓得一干编辑强烈要求“屏蔽”掉。伊娃姐姐一脸无辜加不屑地说：“怎么啦，这就受不了了？”


半夏：校酷洛洛的稿子总能有全新的发现，什么“过桥拆河”之类的成语倒装就不说了，经常有句子是完全的粤式普通话，估计广东的读者读起来会倍感亲切，但是为了其他地方的读者考虑只能改掉啦。


酷洛洛：既然想不到有什么校稿的趣事，那我就自爆一下吧。其实本人应该算是部门里面错字率较高的一员，因此为了避免在美编机器长时间改稿而拖延整体改稿流程，在修改攻略等文字篇幅较长的稿件时，多数时候会先在自己的机体上先对文字进行修改，然后再交给美编更改剩余版式。

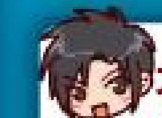

乌冬：校稿时比较有趣的一个现象是鲁叔经常会不待在自己的位子，跑到白菜老师的位子旁边校，其实想借机和白菜老师聊上几句，但又不能直说。所以当每次白菜老师问他在干嘛时，鲁叔都会一脸认真地说：“我是来借白菜老师的‘校稿光环’的”。

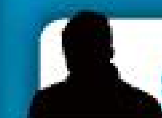

白菜：校稿时的趣事太多了，其中特别好玩的就是一些看似微小的错误却往往能起到比较劲爆的效果。比如有人在写某期关于AKB48的东西时，把“她们”全部写成了“他们”，于是大家恍然大悟，AKB48原来在那谁心中就是一群纯……另外还有一些撰稿人出过的奇葩错误，给我印象最深的一次是把日文的“ロ”用中文的“口”字代替，混在一大段文字里，周围还有不少正确的日文，结果我第一次校稿时愣是没看出来！干嘛惟独这个假名要去打个汉字来鱼目混珠呢？


阿鲁：由于采用的是分组校稿，因此一篇稿子很可能有3～4人都会在上边改错，而改错时大部分编辑的字迹都比较潦草，因此实际改稿时经常会出现改到一半跑去问同组校稿的编辑纸上改的是什么字。本人某次改稿时，看到不认识的字准备去问同组的编辑，走到一半时发现这个字迹貌似是我自己的，结果……这果然是我自己的字（坑爹呐）！


马修：为了降低校对时的打印纸消耗，编辑部一直把用过一面的纸留着，继续用另一面，为环保做贡献不用说，还给枯燥的校对过程弄出点趣事。比如以前某次铭风校我的稿子时对我说：“这辑掌门人上的内容怎么都是上辑登过的啊！”忽然他自己好像也意识到了什么，把“掌门人”的打印纸一翻……原来他校对的是上一辑“掌门人”，而本辑该校的内容在背面。


LIKY：已经是3年前的故事了，不过至今仍印象深刻，当时我拿到宇轩同学的稿子，稿子之前已被同组的马修校对过，当我看到一个批示时差点喷饭。“为什么现实中的美女播音那么少呢？”——宇轩对某张图片的注解。马修校稿批语：“地图炮！改。”——言简意赅、精辟入里，所以当时毫不犹豫地拍照留念了。


苍穹：校稿分组时出于各方面的考量，经常会针对文章刻意安排对内容较为熟悉的文编进行校对。某次有篇三国相关的稿件在校对时发现了茫茫多错误，小到人名错误、大到历史性错误，累得我和马修反复排查，改完稿后又重新打印校对，才把诸多低级错误扼杀于襁褓之中。


纸鸢：以前做撰稿人的时候，就经常听到马修说自己的字写得不好，如今来到编辑部发现：这确实不是他在谦虚。经常出现的情况是，马修给我改完的稿子，然后圈圈点点画了很多处，但是具体要改什么，我一个字也看不懂……遇到上述情况，又恰好赶上马修不在场的话，我通常就会求助于苍穹。非常神奇的是，虽然也辨认得十分吃力，但是苍穹几乎可以完美地解答出马修在稿子上给出的各种注释。嗯，不愧是我心目中“无所不能”的苍老师啊！

小编寄语

苍穹



◎虽然不会玩FTG，还是跟风看了《铁拳》的CG电影。无论是前期妹子们的单对单，还是后期的祖孙三代大混战，都打得眼花缭乱，但总让人觉得少了那么一点力道感，这也是CG电影的通病了。不过角色的表情确实丰富，遗憾的是出场角色本就不多，李超狼还沦为了搞笑的角色，实在是令人汗颜……话说回来，《血之复仇》的剧情虽然狗血，但CG电影还是比较容易让玩家们接受的改编方式，相比之下《生化》的真人电影版就实在难以令粉丝容忍了。老卡啊老卡，说好的第二部CG电影呢？

◎吃了一个月的地沟油，终于回归午饭有便当可带的日子，好好休息才能更疯狂地工作。

白菜



□沉迷于《白与黑》中。虽然一开始想用《Fate》卡组，但由于白色版初期无法选择该卡组，只能退而选择《东叶》卡组，结果用着用着就爱不释手了。而当初扬言要一同游戏的鲁叔却找各种理由拒绝联机，什么卡组没配好啦，什么要写攻略刷微博看AKB演唱会啦，什么Wi-Fi坏掉了啦……因此时至今日我仍然在孤单地欺负电脑。

□编辑部内组织爱好者共通观看了《铁拳 血之复仇》。影片前半搞得还很有点神秘感，后半开始就变成吐槽片，怎么带劲怎么来。最大的感想就是：神谷血量真的只有70。另外看完影片后开始练习阿丽莎，NBGI似乎是有意让她们变成官方组合？

□根据我对最近几辑"小编寄语"的观察，我敢说本辑又有人要晒照片。

sienna（美编）



◆最近一位很好的朋友结婚了，在参加他们婚礼的时候，听着他们说感恩词，我差点哭了，真是太感动了……最后，还是要祝你们永远幸福哦。

◆最近抽空回家了一次，一回家就吃桂林米粉和螺丝粉，那味道还和以前一样，又把我感动得泪流满面。

◆这次回家还把港澳通行证办了，今年要去一次香港的计划就要实现了，期待中……

胧月



★去吉之岛买了几个超萌的小碗，打算用来装每天的折价零食，毕竟每次吃都要从袋子里掏或者开启瓶瓶罐罐太麻烦了。完了，有向吃货靠拢的迹象。

★天气渐冷，托爸妈寄了一床被子来，厚实又透气，比这里的空调被实用得多。不过住处实在狭窄，原先的就垫作褥子吧。

★看完《蝴蝶夫人》，第一感觉是宫崎葵的表演天分很不错，英语、舞蹈、长笛、长崎方言都练得有模有样，当然最受触动的还是《叶隐》对自我的解释和包容。有人认为日本的高自杀率跟《叶隐》推崇自杀的主旨有关，二者实际有本质区别，释迦牟尼出家是因为得到了一切后想放下，境界比那些失恋、破产、逃避现实而号称看破红尘的人不知道高明多少层。

半夏



☆前两天带着小初音去海边了，小家伙那么小，身上的部件还总掉，真不敢想像我如果带着大粘土去外拍会怎么样。初音身后的石头上刻着天长地久，很多新人在这里拍照，十分应景。



☆26日香港PSV开始预定，编辑部有人直奔香港，有人驻守刷网，11点开始预订后网页全线瘫痪，坚持刷到下午3点，终于预订到的人是真的勇士！

☆接上条，没错，我订到了，可惜是帮酷洛洛订到的，我只是借了信用卡给他帮他刷卡罢了，自己实在有心无力，可惜可惜……

Juxi（美编）



◆回老家没地方落脚，不得已在姑妈家忍受几天疲劳轰炸，还好为办事东奔西跑，多半都是在路上度过，要不然耳朵都要长茧子了。回到深圳整个人都蔫下来，中午补眠的时候以为还在老家呢，半梦半醒间楼下商店的摇摇车叫：小美女小帅哥，快来玩呀！听到这熟悉的声音，才安下心来。



马修

◆跟风看了《鸿门宴》，个人觉得范增、张良、项庄、樊哙都演得很棒。但刘邦么……擅长演流氓的香港演员一抓一把，如此著名的流氓皇帝却由最不擅长演流氓的黎明来演，不解。至于楚军将领的形象，话说古装戏的导演们真的不知道古代华夏民族的正统装束应该是束发右衽么？还有那超大场面的骑兵战，当时华夏民族要是真有那种规模的骑兵，估计匈奴早被赶欧洲去了。话说回来，看这类古装片时如果放下历史的厚重、抱着看同人剧的心态去看，其实还是很不错的。

◆PSP的四个《电车GO》的坑全部填完，PSP时代本人也就没什么遗憾了。但意犹未尽，于是电脑上装个《电车GO 旅情篇》，PSP里的《蒸汽机车GO》也正式开始玩——说起来，和《蒸汽机车GO》和《旅情篇》相比，PSP版的几作《电车GO》以及原作《Final章》的爽快简直可以用"无双"来形容。



LIKY

◆11月26日，香港PSV网上开始预订的日子，从11点网站接受预定开始我就没刷开页面，不折不挠地刷了两小时楞没见到一个字，后终于放弃，就在以为预定无望的时候，下午3点左右官网页面奇迹恢复，以最快速度再次奋斗，虽经过一系列困难挫折（比如填信用卡名字时因为名和姓之间少一个空格而无数次提示出错，差点让我崩溃，后在半夏的提示下才搞定），最后终于预定成功，感觉真犹如打了一场大仗。然后看到直接杀到香港去预定的阿鲁和乌冬无功而返，我心更满足了。

◆《MH3G》即将到来，这个12月前所未有的充实。



阿鲁

■趁着周末截稿和乌冬两人一大早就跑到香港去准备订PSV，不过香港玩家的热情超乎常人想象，等我们到达可预订PSV的店铺时，发现预约名额已经没有了，据说前一天晚上就有人通宵排队……看来想要首发PSV，必须发售日前一天去通宵排队了……

■PSV预定日正好也是AKB香港地区生写真的发售日，于是就顺道去看了看，发现香港的AKB生写真集换环境真好，据说官方还会专门提供地盘给粉丝们集换照片用。在现场气氛的带动下，一向宣称不跳生写坑的本人也败了4套（130港币一套，每套随机组别随机成员照片5张），事后还是挺心疼的，不过一想到败了10套的乌冬锅锅，本人也就释然了。



咕噜（美编）

◆每个月从发工资那天起，开始嚣张地活一个星期，然后淡定地活一个星期，接着无奈地活一个星期，最后在对工资的无限期盼中活一个星期……

◆请，不要再败了：

曾几何时……

把衣柜一个一个的逼爆……

转而，将床底柜也不放过……

再而，专门买了个落地柜子来放包包……

接着，柜顶放鞋子……

每每，感叹没衣服穿的时候……就会想到"买"……

每每，稍加整理，脑账抓狂的时候……就会"发誓"，不再败了……

然而……头脑发热，是女人的通症……无药可救。



酷洛洛

◆手机突然坏了，而且还是"半坏"，短信可以收，打电话却时能时不能，无论对工作还是生活都造成极大困扰。要换手机嘛，之前就计划了买iP4S，但目前香港苹果官网长期缺货（现在就像个怨妇似地每天一"刷"），同时国内又炒得老高，现在买明显不理智，而我又不想随便买台手机凑合，纠结死了！





纸鸢

●把笔记本借给了朋友，所以最近下班后都没办法上网。结果发现"断网"后原来还有很多有意思的事情可以做——比如读书。

●最近在读的书是以前买了却没时间看的《名侦探的诅咒》，为了避免单纯的文字阅读过于枯燥，还买了《丁丁历险记》用以调剂，新版的大开本彩色《丁丁历险记》果然比儿时的口袋本黑白版养眼不少。

●因为加入了《口袋玩家》的制作，所以整理了几篇《口袋》相关的专题稿件，没想到这竟然勾起了我对《口袋》的热情。于是拿出了尘封已久的NDSL，玩起了《口袋妖怪白》的汉化版，嗯，这感觉还真不错。



乌冬

◆口口声声说不入AKB48生写坑的阿鲁，趁着去香港订购PSV的时候，"顺便"抽了几包生写不说，还掏钱从别的粉丝那入了一套虎牙的月刷，但主要的PSV却没订到，噗。

◆之前的小编寄语中一直说《高达UC》好，但看完第四卷后第一次有了不知所云的感觉，主要还是因为OVA和小说版的出入不是一点半点，甚至连原作的一些设定都被推翻了，果然要把10卷的小说压在6卷OVA里还是勉强了一点吗？

◆还是《高达UC》的话题，果然NBGI都是计划好的，每次都把收录有《高达UC》的游戏定在新一卷的发售日附近，这次轮到《高达EXVS》，看来自己的首选机体又会是独角兽高达了。



澄香（美编）

☆深圳的冬天终于来了，早上出门的时候居然看见很多人穿上羽绒服了。

☆很喜欢吃水果，所以经常买很多水果放在家里，奇怪的是，有的水果放个一两天就坏了，而有的水果放上十几天都还是原样。



栏目主持：阿鲁

阿鲁

又到了吐槽的时间了，前段时间港版PSV预订的事相信大家多多少少都有所关注吧，这次来说说预订PSV的那些事。

咕噜

等着听故事。

Sienna

围观中……

LIKY

我一大早出去办事，火急火燎地赶回公司，10点58到公司，开机11点整，然后打开页面……打不开。

苍穹

当天在公司加班码字，就听见LIKY大抱怨："网页刷不开啊！"

阿鲁

为了订PSV，我跟乌冬锅锅可是大清早起床就往香港跑，过海关、乘地铁、各种问路，好不容易找到地方了却被告知预订名额满了……太坑爹了！

咕噜

原来你没订到呀？可惜了你的热情。

阿鲁

前一天听主编大人说有人通宵排队预订PSV某人还不信，结果最后吃瘪了……

乌冬

明明是你买AKB48生写耽误了时间好不好。

苍穹

鲁叔没订到主要还是态度问题。

白菜

心不诚，上天都搞你。

纸鸢

结果究竟谁订到了啊？

咕噜

妹纸是不是订到了。

阿鲁

妹纸貌似订到了，不过订错套装了……

LIKY

要像我跟妹纸那样，就算刷不开也要刷几个小时，最后心诚则灵，页面神奇恢复，然后预订成功。

半夏

嗯，我订到了，大家都来羡慕嫉妒我吧。

胧月

羡慕嫉妒恨，各种求交往。

半夏

机器是帮酷洛洛订的，你去和他交往吧。

白菜

什么套装？

阿鲁

捆绑《山脊赛车》的套装，网上订PSV貌似必须买2个游戏，结果妹子选择了《山脊赛车》，现在正到处找人换呢。

半夏

不要跟我提《山脊赛车》！

阿鲁

PSV预订都这么疯狂，正式发售的时候指不定是什么样子……看来没预订到又想首发PSV的，必须12月22号到香港通宵排队了。

咕噜

支持阿鲁去通宵排队。

LIKY

排吧，听说预订都有老爸为给儿子排通宵买的。

纸鸢

期待有儿子给老爸排的新闻。

胧月

冻死了少个祸害。

阿鲁

不会冻死的，白菜老师会和我一起去的。

胧月

意思是你跟白菜老师一起就冻不死了，什么科学原理？

苍穹

白菜老师是你的贴心小棉袄是吧？

阿鲁

白菜老师暖和啊，一来可以挡风，二来提供热源。

白菜  少来这套。

半夏

白菜老师穿得真暖和，看着白菜老师我有一种冬天来到的感觉。

胧月

没有粮食丰收的感觉？

半夏

粮食和丰收没感到，感到一会儿击倒了能剥皮。

白菜

一件外套你都能想那么远……

马修

网上订火车票要是也能像LIKY那样有志者事竟成就好了。

苍穹

去年电话订火车票，春运站了13个小时，今年春节不回去了。

阿鲁

去年飞机票来回要接近3000，今年春节不回去了。

纸鸢

只是回去就超过2000的怎么办？

马修

我来回机票要是打折才能接近3000啊，鲁叔。

注1：前段时间胧月建议白菜跟他相互买游戏作为生日礼物，结果被白菜老师强烈拒绝。

白菜

我还是飞机来回，在家的时间才是最宝贵的。

半夏

其实主要是火车不安全，尤其是春运期间。

马修

卧铺的话还好，关灯后锁门的，但前提就是得能买到卧铺才行。

阿鲁

坐火车我觉得还是要有人同行才好，一个人坐火车太寂寞了。

白菜

我曾经从上海回重庆，一个人坐火车40小时，而且是硬座……

马修

那太不安全了。

苍穹

说到卧铺就悲剧，万年睡上铺、万年半夜有小孩子哭的飘过。

白菜

叫他去外面哭……

苍穹

鲁叔，话题什么时候转到白菜老师和月姐姐交换游戏那碴儿上去（注1）？

阿鲁

请问白菜老师为什么不愿意和月姐姐交换买游戏呢？

胧月

请问白菜老师为什么不愿意和我交换买游戏呢？

白菜

你先说说为什么要交换买游戏……

胧月

过生日与其你买个游戏送自己当礼物，不如收别人的更喜庆啊，而且有来有往，等于是自己买的。

白菜

自己掏钱给自己买生日礼物再让别人送……觉得很凄凉的只有我一个人么？

半夏

月姐姐原来是这么少女的人？

马修

果然很温馨。

半夏

真好，真温馨，我感动得眼泪都快掉了。

胧月

眼泪一红，眼睛掉出来了。

半夏

你们俩以后一直相亲相爱地走下去吧（鲁叔，这段不能播）。

白菜

以鲁叔的尿性，你这括号里写的应该是“鲁叔，这段必须上，一个字都不能改”。

半夏

对了，插播一条小广告，马友友又病了，所以缺席本次吐槽，亲爱的读者朋友们快用你们热情的回函来慰问他吧。

白菜

身子这么虚，怎么维护世界和平啊？

苍穹

岂不闻“天将降大任于斯人也，必先苦其心志、劳其筋骨、饿其体肤……”

阿鲁

这让我想起前两天在微博上看的一段话：“天将降好身材与女子，必先饿其体肤、饿其体肤、饿其体肤……”

马修

那不饿成印度苦行僧了？

阿鲁

女人为了减肥是很疯狂的……

半夏

抱歉我现在脑子里只在循环“饿其体肤、饿其体肤、饿其体肤……”

苍穹

说到页面刷不开我就想起当年报日语等级考试的时候，刷了一天最后只有乌鲁木齐还有名额。

胧月

当年报考一级，我所有的同学第一天去排队，只抢到济南的名额。我第二天随便一刷，就是本校的。

白菜

你竟然还能刷出乌鲁木齐的名额？日语等级考试我从来就没有刷出来过。

阿鲁

每次等我刷出来的时候就是全部满了。

白菜

你也去报考过？

阿鲁

我刷了3年，从来没刷出来过，后来就放弃了。

胧月

把刷网页的时间拿来背单词，你早过一级了。

阿鲁

就是因为没有刷出来，才导致我没有心思学日语，最终导致我现在日语这么差……

乌冬

哦，原来是这样。

苍穹

好借口。

阿鲁

动力是很重要的。

苍穹

要是当年就有AKB48，你日语早过1级了，对吧？

白菜

如果当年有AKB48，鲁叔一定会将一些特定的词汇倒背如流。

阿鲁

还是把话题回到PSV吧。

马修

鲁叔啊，那天你和乌冬去订PSV未果，怎么没看到一点失落呢？

白菜

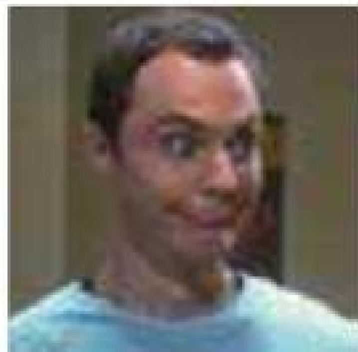
因为他们把订PSV的钱都……

苍穹

AKB48已经让鲁叔心满意足了。

阿鲁

其实……我把钱都用来败AKB48了……bazinga！



马修

为什么这个世界会有鲁叔这样的土豪让我们眼气……

阿鲁

主要是香港集换环境太好了，没忍住就手贱买了几套……一不小心几百港币就进去了……

白菜

等下，我发现话题没有回到PSV。

苍穹

很明显，话题回到了AKB48。

阿鲁

这种偏题的小问题在本栏目中可以无视掉。

白菜

这是鲁叔的固有技能，将任何话题扯向AKB48的能力。

想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

交流空间

张巧颖　昵称：张旭佑

性别：男　年龄：24
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《逆转》
地址：重庆市沙坪坝区双碑大河沟172-5-2
邮编：400032
QQ：934617758
Email：ZQY19840608@sina.com



李佳珊　昵称：三儿

性别：女　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：天津市武清区杨村一中高三19班
邮编：301700　QQ：303263611
Email：303263611@qq.com
想说的话：原来马修这么胖……

王铭江　昵称：SSRock

性别：男　年龄：17
拥有掌机：3DS、NDSL
喜欢的游戏：除了不能玩的都喜欢
地址：广东省广州市白区云东中街4号901
邮编：510405　QQ：841503832
Email：841503832@qq.com
想说的话：为了TGS奖牌，我来了！

区浩琮　昵称：八戒瘦了

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《太鼓之达人》、《山脊赛车》、《游戏王》
地址：广东省中山市火炬开发区尚城花园3街5幢1001房
邮编：528400　QQ：395336456
Email：ouhaozhong@163.com
想说的话：我为TGS《MH3G》的包包而来！

林愉策　昵称：L.H.

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《HMP》、《初音》、《战神》
地址：浙江省台州市路桥区里王新村44-10
邮编：318050　QQ：409932427
Email：409932427@qq.com
想说的话：我是一个孤单的猎人，故取名L.H.，意为Lonely hunter。

黄翔强　昵称：砚秋

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、GBC
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《战国BASARA》
地址：广西省扶绥县新宁镇扶绥中学341班
邮编：532100　QQ：461612589
Email：461612589@qq.com
想说的话：神说，要有光，于是就有了光；我说，我要上，于是就上了。

只言片语　入手《碧轨》完全限定版成功！人生第一个PSP正版游戏！（东莞 慢半拍）

杨洪权 昵称：葱娘死忠者

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《高达》、《秋之回忆》
地址：辽宁省大连市沙河口区泉涌街大连市第十三中学高三（6）班
邮编：116021　QQ：710536960
Email：710536960@qq.com
想说的话：求初音大人保佑得到奖品里的扇子以及通过民航的体检。

冯昌瑞 昵称：日复一日

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》
地址：广西省玉林市博白县中学1103班
邮编：537600　QQ：460118414
Email：460118414@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，内容很好很强大，祝我买越来越多的《掌机王SP》。

杨尚銮 昵称：我是()君

性别：男　年龄：15
拥有掌机：借机党
喜欢的游戏：《初音》、《战神》、《高达无双》
地址：广东省阳江市江城区观光北路37号
邮编：529500　QQ：1023944978
Email：1023944978@qq.com
想说的话：神游版3DS到底什么时候出啊！

秦扬

性别：男　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《雷顿》
地址：江苏省常州市天宁区桃园路张家村123号
邮编：213000　QQ：996024726
Email：996024726@qq.com
想说的话：PSV快点发售吧！

郝骏

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《Fate》
地址：北京市顺义区石门苑7-2-602
邮编：101300　QQ：867353275
Email：Pokemonhaojun@sohu.com
想说的话：第47次寄回函，希望可以上“交流空间”。

于永川 昵称：只爱于你

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》
地址：贵州省清镇市清镇一中高三（13）班
邮编：551400　QQ：903088741
Email：903088741@qq.com
想说的话：我爱你《掌机王SP》。

刘昊远 昵称：一醉方休

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《皇牌空战》、《MHP》
地址：江苏省江阴市花园七村17-201
邮编：214430　QQ：337122552
Email：liuhaoyuan88888888@163.com
想说的话：求战卡……求机友……求假期！

王润京 昵称：拾参控

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL、GBM
喜欢的游戏：《秋之回忆》
地址：北京市西城区车公庄大街6号内一号塔楼404
邮编：100044　QQ：412027615
Email：412027615@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

魏竟成 昵称：Jake

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《逆转》、《魔界战记》
地址：重庆市渝北区两路锦城南湾6幢3-3
邮编：401120　QQ：641233987
Email：641233987@qq.com
想说的话：想买的太多了，3DS、PSV、AKB周边、高达模型、轻音手办……

黄建平

性别：男　年龄：20
拥有掌机：3DS、PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《战神》
地址：福建省莆田市城厢区西天尾溪白村莆田二中荣华书苑
邮编：351100　QQ：1179527963
Email：1179527963@qq.com
想说的话：真想要自由啊……

栏目主持：白菜

大热秘技

眼看进入12月，有些小编在网上成功预订PSV，有些小编亲自跑了趟香港却仍然没有搞定（详细见“吐槽记事簿”）。所以我已经悲催地做好了通宵排队购机的心理准备……



日版

七龙战记2020

セブンスドラゴン2020

●职业技能推荐

以下将从初期、终盘以及整体三个阶段来推荐五种职业的强力技能。初期LIFEボ–ナス推荐只习得LV1，因为只消耗150SP就能提升10%的HP非常划算。而LV40以后不管哪个职业的奥义都非常强力，建议第一时间习得。



初期（第2段技能开放时期）		
职业		初期推荐技能
武士（サムライ）		旋风巻き、トンボ斩り、袈裟斩り、モミジ讨ち、フブキ讨ち、练气手当
欺诈师（トリックスタ–）	刀	タランテラ、スコルピオ、ヴァンパイア
	枪	エイミングショット、ダンシングバレット、ハイディング、ブッシュトラップ
毁灭者（デストロイヤ–）		迎击スタンス、パリングシ–ルド、ダブルフック、スピネイジブロウ
超能力者（サイキック）		ヒ–トボディ、デコイミラ–、キュア、プラズマジェイル、リカヴァ、リザレクション
黑客（ハッカ–）		アタックゲイン、ディフェンスゲイン、Bデ–タイレイザ–、カ–スオ–ル、サバゲ–ナレッジ

终盘（全技能开放后）		
职业		终盘推荐技能
武士（サムライ）		力门オロシ、影无し、崩し拂い、不动居、十六手诘め、修罗の贯付け、刃下のリアクト、赤火の呼气
欺诈师（トリックスタ–）	刀	ベノムアンプリフ、アサシンズリアクト、サプライズハント
	枪	ラッシュショット、ジャンプショット、チ–タ–マン、アサシンズリアクト、サプライズハント
毁灭者（デストロイヤ–）		钓瓶マッハ、クインテッタ、ドリルクロウラ–、デストロイリアクト
超能力者（サイキック）		マイクロバ–スト、コンセントレ–ト、デッドマンズリアクト、オ–トリカヴァ
黑客（ハッカ–）		Aスキルコ–ラ–

整体		
职业		强力技能
武士（サムライ）		旋风巻き、力门オロシ、影无し、崩し拂い、不动居、十六手诘め、修罗の贯付け
欺诈师（トリックスター）	刀	スコルピオ、ヴァンパイア、ベノムアンプリフ、アサシンズリアクト
	枪	ラッシュショット、チ–タ–マン、アサシンズリアクト
毁灭者（デストロイヤ–）		迎击スタンス、ダブルフック、スピネイジブロウ、钓瓶マツハ、ドリルクロウラ–、デストロイリアクト
超能力者（サイキック）		ヒ–トボディ、デコイミラ–、キュア、プラズマジエイル、リカヴァ、リザレクション、オ–トリカヴァ
黑客（ハッカ–）		アタックゲイン、ディフェンスゲイン、Bデ–タイレイザ–、サバゲ–ナレッジ



日版

白与黑 携带版

ヴァイスシュバルツ ポ–タブル

●刷卡大法

当想要某张卡，但自己身上没有，又很难在卡包中抽出，圣柜之间也不能获得的情况下，可以试试这个刷卡大法。该方法需要两台机器，两个游戏。首先将主机的存档复制到副机去，然后副机进入游戏，将所有的金钱购买卡包开卡。如果没开出来，就读取存档重新操作。只要出了一张，就存一个新档，然后与主机进行联机交换。将目标卡交换过去后，主机存档，副机读取之前的存档，就可以再次进行交换，直到玩家满意为止。

如果该目标卡已经在身上，只是想大量增殖的话就更简单了。存档之后将卡交换给副机，然后读取存档，副机再将卡交换回来就行。





日版

最终幻想 零式

ファイナルファンタジ– 零式

●魔法取消

魔法是在本作中最有杀伤力的手段。因为强化一种魔法就能使全员都受益，因此在多周目后期应该集中强化魔法的威力。所有角色的技能中都有一项叫“**キャンセル**魔法”的技能，能够在技能指定的时机无需咏唱直接使出魔法来。因此利用这个技能可以快速使出那些原本需要长时间咏唱的高级魔法，例如“BOM2”。如此一来，范围大，持续时间长且多次攻击判定的“BOM2”系魔法的实用价值就提高了不少。

●速刷高级魔力饰品

在不可能难度下的“帝都攻略作战”中拿到S评价，就会得到一个超强力的魔力饰品。这个任务只有BOSS战，而拿到S级评价的惟一要求就是在1分钟内击倒BOSS。这里为大家介绍一个快速的刷法。

选用角色为艾特，技能装备回避技“梦幻斗舞”以及攻击技“光速拳”。开场后站在场地中央按住“梦幻斗舞”，此时BOSS会进行撞击，自动回避后立刻发动“光速拳”就能命中BOSS的重创点，然后一轮输出。如此重复三次如果能干掉BOSS，时间就不会超过1分钟，是不是很简单呢？当然，前提是该角色必须有3轮攻击能够干掉BOSS的攻击力。

该任务的S级奖励最好的饰品为全魔力+80的饰品，赶快刷它28个把全员都武装起来吧。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

移籍3DS的多人联机超大作《怪物猎人3 G》发售在即，这会成为不少人掏钱购机的动力，届时还可顺便体验一下扩张滑杆的操作感觉。另外一款值得瞩目的作品是将于12月8日发售的《重装机兵2 重装上阵》，这款系列第二作的强化移植版对于荒了很久的NDS游戏阵而言无异一股清泉。17日随主机同步首发的PSV作品阵容十分强大，就不一一介绍了，基本能满足各种口味的玩家，在此谨预祝大家能以平价顺利购得PSV。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年12月					
10日	怪物猎人3 G	モンスターハンター3(トライ)G	Capcom	ACT	5800日元
15日	雷电十一人GO 光明・黑暗	イナズマイレブンGO シャイン・ダーク	Level-5	RPG	5800日元
15日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	PUZ	5040日元
15日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	ACT	4410日元
15日	萌萌大战争 现代版 3D	萌え萌え大战争☆げんだいば-ん 3D	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
15日	企鹅的问题 战争	ペンギンの问题 ザ・ウォーズ	Konami	ACT	5250日元
22日	SD高达G世纪 3D	SDガンダム ジージェネレーション 3D	NBGI	SLG	6090日元
22日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	RAC	6090日元
未定	无意识交换日记	いつの间に交换日记	Nintendo	ETC	免费
2012年1月					
12日	皇牌空战3D 纵横火网	エースコンバット 3D クロスランブル	NBGI	SLG	5800日元
12日	丁丁历险记 独角兽号的秘密	タンタンの冒险 ユニコーン号の秘密	Ubisoft	ACT	5040日元
12日	心灵相机 附体笔记本	心灵カメラ 凭いてる手帐	Nintendo	AVG	售价未定
19日	迷宫的彼端	ラビリンスの彼方	Konami	RPG	5800日元
19日	节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	MUG	6090日元
19日	冲锋飞车 3D驰骋 难以置信	ランナバウト3Dドライブ：インポッシブル	Rocket Company	RAC	6090日元
26日	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ	Capcom	A・AVG	5990日元
26日	动物管理员3D	ズーキーパー3D	Robot	PUZ	3990日元
2012年2月					
14日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
16日	交响旋律 最终幻想	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	MUG	6090日元
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	6090日元
16日	铁拳 完美版	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	FTG	5800日元
23日	噩梦解谜 碾压3D	ナイトメアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元
未定	牧场物语 初始的大地	牧场物语 はじまりの大地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
2012年3月					
8日	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネークイーター	Konami	ACT	售价未定
8日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク アンド フューチャー スターズ プロジェクト ミライ	SEGA	MUG	6090日元
22日	公主辣妹 天堂（暂名）	姫ギャル パラダイス（暂名）	日本Columbia	ETC	5040日元
未定	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	与女孩子在密室中的话可能会……	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない	D3 Publisher	AVG	6090日元
2012年4月					
5日	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ观察日记	IE Institute	ETC	7140日元
2012年春					
未定	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	ACT	售价未定
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年11月					
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	5040日元
2011年12月					
8日	越狱兔 游戏时间	USAVIC(ウサビッチ) ゲームの时间	NBGI	ETC	2940日元
8日	重装机兵2 重装上阵	メタルマックス2：リローデッド	角川Games	RPG	6090日元
10日	尖帽子与潇洒魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	ETC	4980日元
15日	RPG工具DS+	RPGツクールDS+	EnterBrain	RPG	5040日元
15日	食梦者 漫画家之路	バクマン。マンガ家への道	NBGI	AVG	5230日元



怪物猎人3 G

12.10 ◆Capcom◆ACT◆5800日元





尽管是新瓶装旧酒的作品，但只要将怪物改个颜色，再加入一两个新招式，就还是会有猎人愿意掏腰包，这就是《MH》的号召力所在。登陆3DS后，游戏根据主机的特色新增了触摸屏的应用以及裸眼3D显示，并且还加入了3DS的原创标志性怪物——碎龙，相信会带给玩家全新的狩猎体验。



重装机兵2 重装上阵

12.8 ◆角川Games◆RPG◆6090日元





经典的《重装机兵2》在时隔18年之后，利用3代引擎完全重制。《重装上阵》相比原版引入了很多新鲜元素：自由选择同伴、副职业系统、战车底盘还原、双C装置改造、猎杀挑战排行、支线任务委托等等。虽然不能妄言这是“NDS末期最后的大作”，但本作无疑是今年底最值得期待的NDS游戏！

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年12月					
17日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	FTG	5980日元
17日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	Marvelous AQL	SLG	免费
17日	终极漫画英雄对卡普空3	アルティメット マ–ヴル VS. カプコン3	Capcom	FTG	4800日元
17日	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
17日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	RAC	6090日元
17日	麻将格斗俱乐部 新生・全国对战版	麻雀格斗俱乐部 新生・全国对战版	Konami	TAB	4980日元
17日	沥青都市 喷射	ASPHALT：INJECTION	Konami	RAC	5480日元
17日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	ACT	4980日元
17日	默示之王	ロ–ド オブ アポカリプス	Square Enix	A・RPG	5980日元
17日	忍道2 散华	忍道2 散华	Spike	ACT	6090日元
17日	VR网球4	パワ–スマッシュ4	SEGA	SPG	5229日元
17日	未知海域 黄金深渊	アンチャ–テッド 地図なき冒险の始まり	SCE	A・AVG	5980日元
17日	小古怪	サワリ・マ・ク–ル	SCE	ECT	2000日元
17日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	ECT	免费
17日	大众高尔夫6	みんなのGOLF6	SCE	SPG	4980日元
17日	勇者的记录（暂名）	勇者のきろく（暂名）	SCE	ECT	免费
17日	怪物雷达	モンスタ–レ–ダ–	Sony Marketing	ECT	2780日元
17日	@field	@field	Sonic Powered	ACT	售价未定
17日	真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜 11人目の访问者	Chunsoft	AVG	6090日元
17日	梦幻俱乐部ZERO 携带版	ドリ–ムクラブZERO ポ–タブル	D3 Publisher	SLG	6090日元
17日	魔界战记3 回归	魔界战记ディスガイア3 Return	日本一Software	S・RPG	6090日元
17日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ～タ	NBGI	ACT	4743日元
17日	山脊赛车（暂名）	リッジレ–サ–（暂名）	NBGI	RAC	3790日元
17日	地牢猎手 同盟	ダ–ククエストアライアンス	Ubisoft	RPG	2940日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年12月					
8日	死亡预告 超越死与绝望	次の牺牲者をオシラセシマス –死と绝望を乗り越えて–	Boost On	AVG	3969日元
8日	小猫咪 青春回忆	こんねこ Keep a memory green	Cyberfront	AVG	5040日元
8日	科学超电磁炮	とある科学の超电磁炮	Ascii Media Works	AVG	6279日元
15日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	PUZ	5040日元
15日	魂响 送灵之诗	魂响 御灵送りの诗	Cyberfront	AVG	5040日元
17日	默示之王	ロ–ド オブ アポカリプス	Square Enix	A・RPG	5980日元
22日	玩具箱国的爱丽丝 精彩奇妙世界	おもちゃ箱の国のアリス Wonderful Wonder World	QuinRose	AVG	5985日元
22日	魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE –THE GEARS OF DESTINY–	NBGI	ACT	5229日元
22日	曾几何时的天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ –ポ–タブル–	角川Games	AVG	6090日元
22日	边境之门	フロンティアゲ–ト	Konami	RPG	5250日元
22日	思念的碎片 伴于君侧	想いのかけら –close to–	Cyberfront	AVG	5040日元
22日	实况力量职业棒球2011 决定版	实况パワフルプロ野球2011 决定版	Konami	SPG	5250日元
22日	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
22日	思念的碎片 伴于君侧	想いのかけら –close to–	Cyberfront	AVG	5040日元
22日	三极姬 三国乱世・霸天之令旗	三极姬 三国乱世・霸天の采配	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2011年冬					
未定	青之驱魔师 幻刻迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス)	NBGI	AVG	售价未定

DVD光盘内容导视

PSV新宣传影像



PSP E-1000宣传影像



游戏展望台

真·三国无双 NEXT
机车风暴RC
13号小队
块魂 拉伸
山脊赛车（暂名）
F1 2011（PSV&3DS）
怪物猎人3 G
科学超电磁炮
光明之刃
礼物 棱镜
实况力量棒球2011 决定版

13款热门新作最新官方影像





新动一刻

Fate/Zero



新作特搜队

七龙战记2020
白与黑 携带版
忍 3D
海贼王 巨人之战2 新世界





喧闹游园

PSP E–1000涂鸦墙

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在新作特搜队《白与黑 携带版》的影像中，小编战胜对手时的最后一击造成了几点伤害？

A：3点　B：4点　C：5点







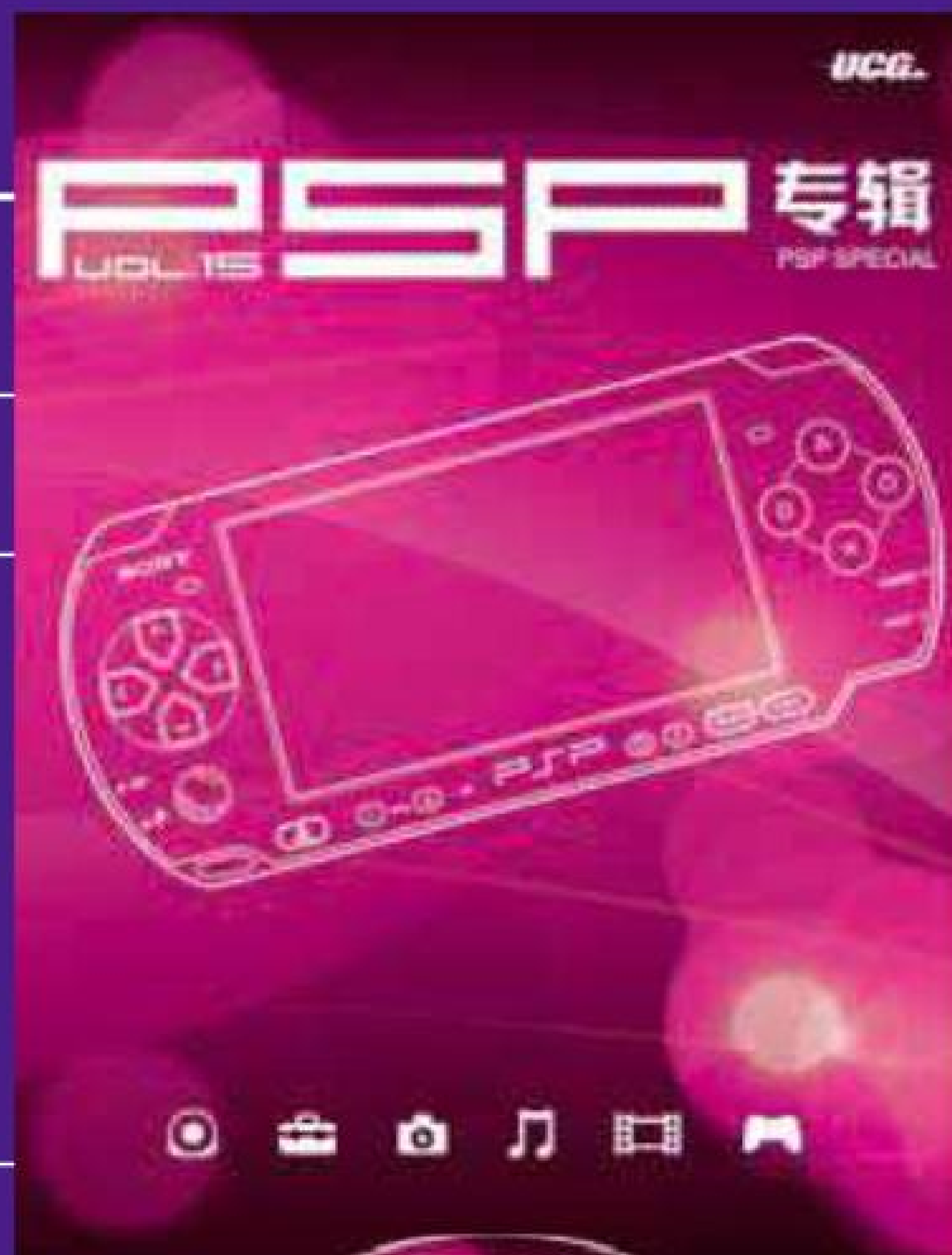
3名

PEGA精美游戏周边

《PSP专辑》 VOL.15

献给PSP玩家的权威专辑

大16开240页+DVD光盘



本辑收录了PSP下半年的诸多瞩目大作的攻略研究，包括《最终幻想 零式》、《英雄传说 碧之轨迹》、《梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填》、《跨过我的尸体》、《圣骑战史》、《仙境传说 光与暗的皇女》、《火影忍者 疾风传 终极冲击》、《黑岩射手 游戏版》和《七龙战记2020》，同时还在游戏剧场中为读者奉上中篇小说《跨过我的尸体 诅咒的姐弟轮舞》，讲述《俺尸》的前传故事，让读者对整个故事故事有具体的把握。此外还有近三个月来值得关注的新作情报和佳作上手指南，让你不错过PSP上的任何一款好游戏。

特稿
特约撰稿人分析PSP现状，展望索尼战略蓝图

缭乱博物馆
近期PSP热门作品限定版精选

劲作主打星
默示之王|边境之门

上手指南
假面骑士 巅峰英雄 Fourze|默示之王 世界足球 胜利十一人 2012|流行音乐2 携带版

典藏攻略
最终幻想 零式|英雄传说 碧之轨迹|梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填|跨过我的尸体|圣骑战史|仙境传说 光与暗的皇女|火影忍者 疾风传 终极冲击|黑岩射手 游戏版|七龙战记2020

游戏剧场
跨过我的尸体 诅咒的姐弟轮舞

其他精彩栏目
秘技大放送|2011年冬季大作推荐|PSP游戏综合发售表



12月中旬
全国上市

口袋玩家 VOL.49



《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

口袋特企
图鉴问答——目标是口袋妖怪博士
收录一些关于口袋妖怪图鉴的问答，来测测自己的口袋图鉴知识吧。

卷首特辑
杉森建谈口袋妖怪的设计
通过对《口袋妖怪》设计总监杉森建的访谈，来更多地了解口袋妖怪设计中的细节。

研究所
《黑·白》梦世界全攻略·新篇
《黑·白》发售后的一年以来，PGL的梦世界经历了数次更新，本辑我们以最新的更新为准，带来全面的梦世界介绍。

口袋小说
千年
怪物出没的森林、世代流传的恐怖传说、拥有精灵般力量的人们……最新的口袋小说，本辑开始连载！

研究所
口袋妖怪详尽分析——属性专题之水系（下）
水冷猴、巴斯鱼、翻车鱼、金鱼王、玛利露利、巨牙鲨，继续解析水族战士们的战术搭配。



光盘收录《宠物小精灵BW》最新动画、《DP》补完以及《ANA 7》。

附送精美赠品：
阿尔修斯圆盘开瓶磁贴

已上市，
各地报刊亭有售！



投选票，赢大奖！
中国玩家年度盛事邀您亲临其中！



TV GAME大赏

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动
本活动由北通全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社　主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN

每年一届的TV GAME游戏大赏是中国电视游戏玩家的年度盛事，自2007年举办以来今年已经是第五届。这五年来，无数的玩家与读者参与并支持了这项活动，不仅能为喜爱的游戏投上自己宝贵的一票，还能同时参加主机大奖抽选活动，可谓意义非凡。

今年的大赏依然由“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两部分组成，我们衷心地希望广大读者能认真阅读活动流程与参与方式，以保证您的投票有效，投票结果将不影响参与中奖的资格与概率，无论采用回函表或是通过网络投票，您均有机会赢得大奖。我们联合北通公司为大家准备的奖品包括PSV、3DS等最新掌机以及全平台次世代家用机，同时还有大量北通精美实用游戏周边送给大家。投出您的选票，2011年度游戏盛世，让我们共同见证！

一 评选范围

本次评选分为3DS、NDS、PSP、Wii、X360、PS3以及跨平台七个类别，所有游戏均是2011年1月1日至2011年12月31日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表2011年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第287期《游戏机实用技术》（收录全平台游戏名单）和总第171辑《掌机王SP》（仅收录掌机游戏名单，但不影响抽奖）阅读候选游戏的介绍。其中，专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品，此项为20个候选名额，其他类别则均为10个候选。

二 投票方式

1.回函投票

2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本书，也就是总第171辑《掌机王SP》和总第287期《游戏机实用技术》中附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2011年12月26日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2011 TV GAME大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编：730000

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票拥有相同的效果。

三 评选流程

■总第171辑《掌机王SP》和总第287期《游戏机实用技术》（2011年12月A）
2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”回函表发放。
■总第173辑《掌机王SP》
2011年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。
■总第174辑《掌机王SP》和同期的《游戏机实用技术》
2011年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。
届时，您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四 奖品设置

一等奖 3名　主机豪华套装　任选一套（赠品具体外观以实物为准）



二等奖 6名　次世代主机　任选一台（赠品具体外观以实物为准）



三等奖 200名　北通精美周边　产品列表与参考图片如下，届时随即赠送





本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-182-4
掌机王光盘定价：12元（1DVD+1手册）